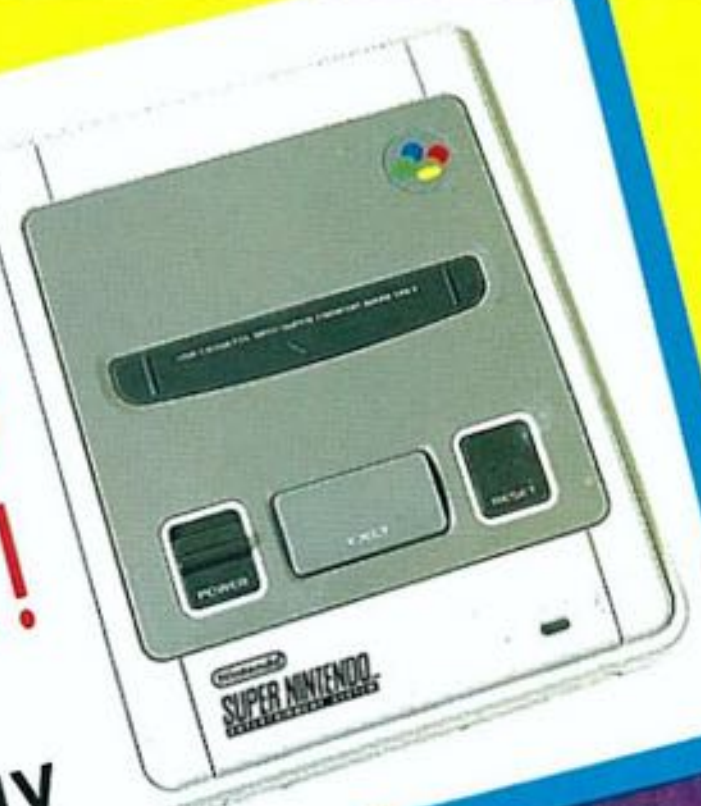


# CONSOLES



THE VERY BEST AND HYPER MEGA COOL MAG ON THIS PLANET

**LA SUPER NINTENDO**  
ENFIN DISPONIBLE!  
ZOOM SUR SES  
10 MEILLEURS JEUX.



**MICRO KID'S :**  
TOUTE L'ACTU SUR  
TOUTES LES CONSOLES  
CHAQUE MERCREDI  
ET DIMANCHE SUR FR3

**WONDERBOY V :**  
LA SOLUTION COMPLÈTE  
SUR MEGADRIE  
**PREVIEW :** OLYMPIC  
GOLD SUR MEGADRIE

MEGADRIE



MASTER SYSTEM



NINTENDO



GAME BOY



LYNX



ET LES AUTRES

**MUTATION  
NATION SUR  
NEO GEO**

**36 15**  
**TC PLUS**  
LE SERVEUR  
DE CONSOLES+



L 4129 - 9 - 29,00 F



N° 9 MAI 1992 29 F. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 \$ ISSN 1162-8869

**SPECIAL JAPON : DYNA WARS, GUN FORCE, GOLDEN FIGHTER...**



# L'EVENEMENT SPORTIF !



**SODIPENG**

1, rue de Valmy - Porte 10  
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS  
Tel : (1) 48.57.78.35  
Fax : (1) 48.57.48.27



SODIPENG

**36 15 SODIPENG**



DISPONIBLE SUR SUPER CD ROM 2  
ET SUR PC ENGINE DUO



CORE GRAFX + 1 jeu  
999 F\*



SUPER GRAFX + 1 jeu  
1490 F\*



PC ENGINE GT + 1 jeu  
2490 F\*



PC ENGINE DUO  
+ 1 jeu CD ROM  
3790 F\*



SUPER CD-ROM 2  
2890 F\*

\* Prix publics conseillés.

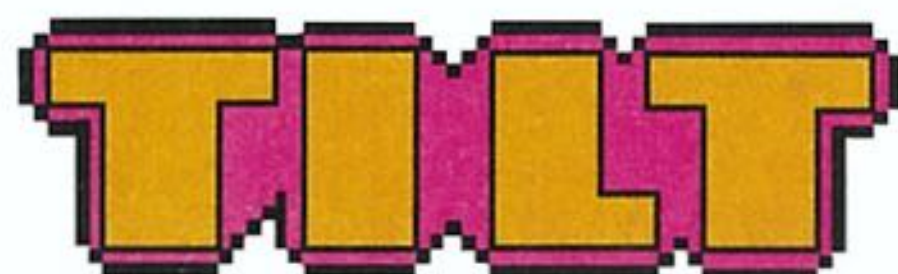




SUR



avec



et



## CHAQUE SEMAINE des CADEAUX À GAGNER : 2 MEGADRIVE, DES LYNX, UNE SUPER-NINTENDO...

dans MICRO KID'S sur FR3 le mercredi à 17 h 35 et le dimanche à 9 h 30 ou avec le 36 15 code FR3... Des consoles, des jeux, les pin's, les tee shirts, le disque de l'émission... Et, chaque mois, avec le record : L'ATARI ST MICRO KID'S!



**MICRO KID'S sur FR3,  
le mercredi à 17 h 35  
et le dimanche à 9 h 30, c'est :**  
Toute l'actualité consoles et micros,  
des reportages, des interviews,  
une rubrique trucs et astuces  
pour améliorer vos records, des cheat modes,  
des solutions complètes.  
Vous y rencontrerez les plus célèbres  
programmeurs, graphistes et scénaristes.

## LE PREMIER « MAGAZINE JEU » TÉLÉ DES CONSOLES ET DES MICROS

**DES JEUX!**  
**DES DÉMOS!**

MICRO KID'S permet aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatches!!

Envoyez sans tarder vos démos à TILT. Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S!

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :  
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au ☐ match des champions

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Âge : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_  
Ma machine : \_\_\_\_\_



Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.



MICROMANIA





## TOUTES LES CONSOLES

PC ENGINE	54
MEGADRIVE	50
NEO GEO	52
SUPER FAMICOM	60
SUPER NES	48
NES	100
MASTER SYSTEM	102
GAME BOY	110
GAME GEAR	106
LYNX	109

## MICRO KID'S : TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES

C'est le mercredi à 17 h et le dimanche à 9 h, c'est sur FR3 et c'est la seule émission télévisée dédiée à tous les consolomaniaques ! Envoyez votre bon de participation et gagnez, gagnez, gagnez...

## L'ECTS DE LONDRES

8

Banana San, véritable globe-trotter, vous dit tout sur le salon européen des professionnels du jeu vidéo avec les previews de SWIV sur Super Famicom et Olympic Gold sur Megadrive.

## SPECIAL JAPON

12

Le même Banana San vous présente en exclusivité absolue Twinkle Tale sur Megadrive, Gun Force et Camel Try sur Super Famicom et bien d'autres cartouches nippones.

## ZOOM : LES HITS DE LA NINTENDO 16 BITS

32

Nos spécialistes ont sélectionné les 10 jeux les plus passionnants sur cette nouvelle machine. Ils ne manqueront pas de vous étonner lors de leur sortie hexagonale.

## SOLUTION COMPLETE WONDERBOY V

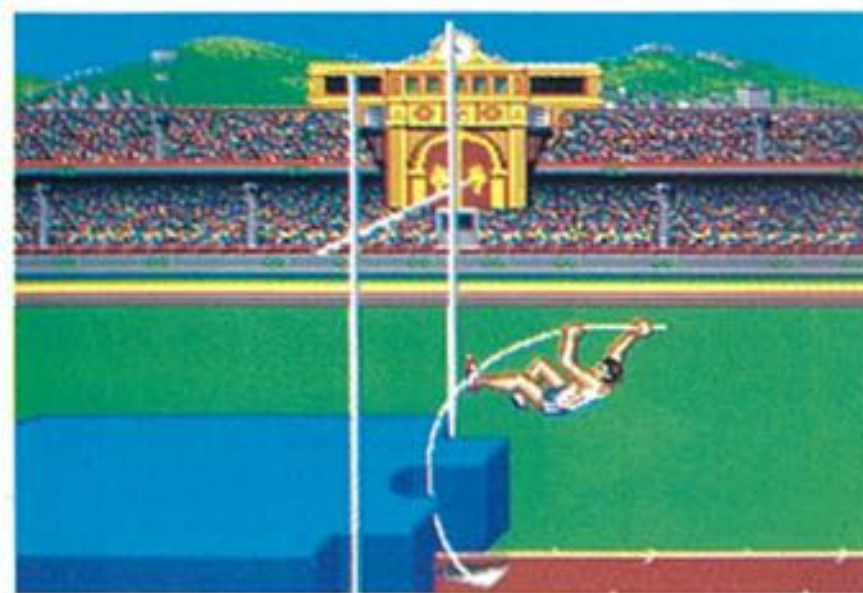
36

Une superbe solution pour cet excellent jeu Megadrive proposée par le Magical Wonder Band.

## NEWS

44

Soyez au fait de toutes ces petites nouvelles qui agitent le monde des jeux vidéo...



Olympic Gold sur Megadrive : Barcelone à l'honneur, nos athlètes en action, faites chauffer les paddles (page 11)...

## LES TESTS 16 BITS

48

En mai, faites ce qu'il vous plaît : cognez fort avec Mutation Nation sur Neo Geo et Double Dragon sur Megadrive, frappez d'estoc et de taille avec Magic Sword sur Super Famicom, lasérisez en binôme dans Forgotten Worlds sur CD-Rom NEC...

## TIPS

92

Avec quelques bons tuyaux Super Famicom, la totale pour Rad Gravity sur NES et la sélection de vos meilleurs trucs et astuces, voici la livraison mensuelle des tips.

**FABULEUX !**

**3615  
TCPLUS !  
LE SERVEUR  
100 % CONSOLES**

**ATTENTION :**

le seul service minitel de notre magazine  
Consoles + est le... 3615 TCPLUS !

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Addam's Family (SFC)	16	Lemmings (SFC)	33
Aguri Suzuki Super Driving (SFC)	13	Magic Sword (SFC)	60
Aleste (MCD)	89	Magical Taruruto Kun (MD)	19
Allen Syndrome (GG)	128	Mutation Nation (Neo-Geo)	52
Back to the Future III (SMS)	102	Olympic Gold (MD)	11
Battletoads (NES)	118	Parodius (SFC)	15
Blades of Steel (GB)	110	Pilot Wings (SFC)	33
Blowout (NES)	116	Pipe Dreams (SFC)	18
Buster Ball (GG)	106	Pit-Fighter (SN US)	31
Cameltry (SFC)	18	R.P.M. Racing (SFC)	67
Chessmaster (GG)	111	Rampart (L)	109
Crystal Mines II (L)	127	Ranma 1/2 (SFC)	30
Double Dragon (MD)	64	Rocketeer (SFC)	78
Double Dragon II (GB)	115	Rushing Beat (SFC)	34
Double Dragon III (NES)	12	Shadow of the Beast (PCE)	76
Dr. Franken (GB)	121	Slider (GG)	108
Dyna Wars (SFC)	22	Speedball II (SMS)	124
F1 Hero (MD)	80	Star Parodia (PCE)	54
Final Fight Guy (SFC)	31	Super Cup Soccer (SFC)	70
Forgotten Worlds (PCE CD Rom)	86	Super EDF (SFC)	35
F Zero (SFC)	35	Super Formation Soccer (SFC)	32
Ghostbusters 2 (NES)	122	Super Ghouls'n Ghosts (SFC)	33
Gleylancer (MD)	12	Super Hydride (MD)	50
Gokuraku Chuka Taisen (PCE)	68	Super Mario IV (SFC)	34
Golden Fighter (SFC)	14	Super Wrestle Mania (SN US)	30
GPX Cyber Formula (SFC)	74	SWIV (SFC)	10
Gun Force (SFC)	15	Test Drive II (MD)	72
Hat Trick Hero (MD)	88	Thunder Pro-Wrestling (SN US)	30
Hawk F-123 (PCE)	82	Top Racer (SFC)	63
Hunt of the Red October (NES)	100	Totally Rad (NES)	104
Joe and Mac (SFC)	32	Twinkle Tale (MD)	20
Kings of Monsters (SFC)	12	Valis (PCE CD Rom)	58
Lagoon (SN US)	48	Wonder Boy V (MD)	36
Legend of Zelda (SFC)	34	Wonderboy III (GG)	107
		World Champion (SFC)	84

### CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

**SOMMAIRE**



# les tests les plus complets de toute la presse ludique

## LES TESTS 8 BITS ET PORTABLES

100

Double Dragon III sur NES (mouais), Speedball II sur Master System (pas mal), Double Dragon II sur Gameboy (yeah), Rampart sur Lynx (bien) et Wonderboy III sur Game Gear (cool)...

## HIT PARADE

130

La liste des cartouches préférées de nos testeurs fous guidera vos achats de ce mois-ci.



Dr Franken sur Game Boy: une atmosphère macabre digne des bons films d'horreur et de nombreuses heures de plaisir à la clé (page 121).

## ENQUETE

131

Vous aimez ce que nous faisons, mais vous pouvez aussi détester (avec modération), faites-le nous savoir.

## COURRIER

132

Il s'appelle Wieklen, il est tout petit, notre ami le nain qui lit votre courrier et y répond avec entrain...

## PETITES ANNONCES

136

Vendez, achetez, échangez, clubez.

## LE SECRET DES PROS

146

Cette page-guide pour mieux comprendre notre système d'appréciation des jeux.

### NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION:

**ULTIMA:** Gokuraku Chuka Taisen, Hawk 1.2.3., Top Racer, Test Drive II, Buster Ball, Alien Syndrome et la manette Gizmo.

**SHOOT AGAIN:** Valis, Rocketeer, GPX Cyber Formula, RPM Racing, Thunder Pro Wrestling, Pit Fighter, Wrestlemania, Shadow of the Beast, Hat Trick Hero, Ranma 1/2.

Et toujours les magazines japonais:  
SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE  
ET FAMICOM TSUSHIN.



**L**e rédacteur en chef-adjoint nouveau est arrivé!

Son prénom est Robert mais il n'y a plus guère que sa maman qui l'appelle ainsi. Pour le reste du monde, c'est Robby (surpris en train de faire le guignol).

Particularités de l'heureux élu: il fait plein de bruits étranges avec sa bouche, ne porte que des chaussettes blanches et c'est un joueur impénitent. Il adore les jeux de rôle, connaît un nombre incroyable de jeux de plateau et passe des soirées entières dans les salles d'arcade. Enfin, c'est un bidouilleur de première et il s'emparera de la rubrique Tips dès le mois prochain.

Autre bonne nouvelle, la Super Nintendo est enfin dans tous les magasins!

A cette occasion, nous consacrons notre Zoom du mois aux meilleurs jeux de la machine, tous modèles confondus, en espérant les voir rapidement disponibles en France.

Il existe désormais 3 versions de la console 16 bits de Nintendo:

la Super Famicom au Japon, la Super NES aux USA et la Super Nintendo chez nous.

Ces trois consoles sont-elles compatibles? Non.

Il existe pour le moment un adaptateur permettant l'utilisation des cartouches japonaises sur la console américaine (ou des cartouches américaines sur le modèle nippon). Un tel adaptateur verra-t-il le jour pour la Super Nintendo?

Probablement pas, et en tout cas pas sous l'égide de Bandai (le distributeur de Nintendo pour la France) qui, fidèle à sa politique, souhaite conserver un contrôle total de son marché.

De plus, le problème sera certainement définitivement réglé avec l'adjonction d'une protection sur la cartouche réservant son utilisation pour chaque type de consoles.

Nous continuerons, bien sûr, à vous présenter de nombreuses previews japonaises et américaines et nous essaierons de vous annoncer avec précision la disponibilité des jeux dans leur version pour la Super Nintendo. Quant aux Segalopins, qu'ils ne se désespèrent pas! Il est vrai que la production de jeux sur Megadrive est moins riche ces derniers temps. Il faut savoir que les équipes de développeurs de Sega bossent d'arrache-pied sur le Mega-CD, donc attendons-nous à des titres de grande qualité pour la fin de l'année.

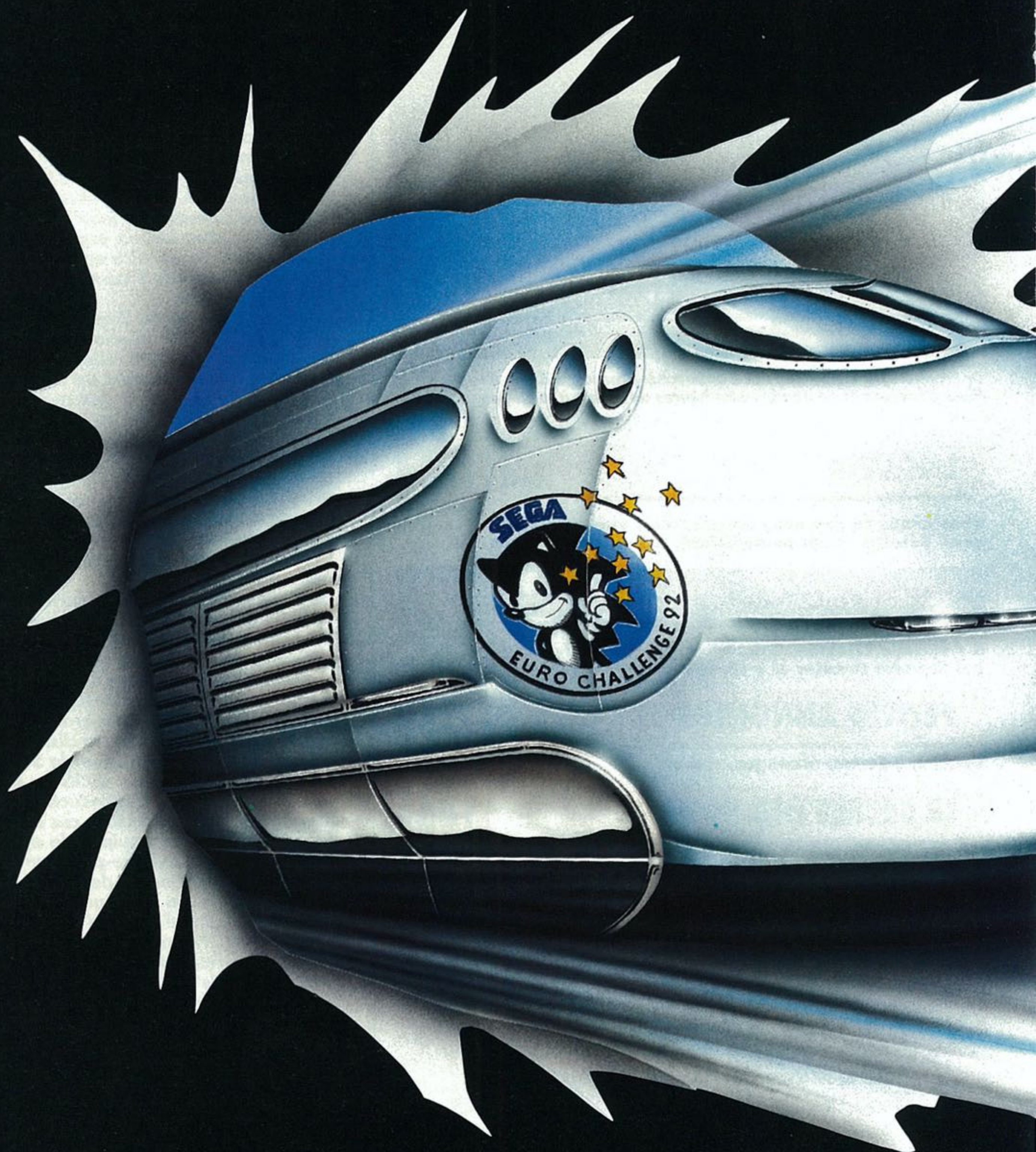
Gambate kudasai! Ce qui signifie, d'après Banana San, "bonne chance, soyez fort, faites de bons scores, bon anniversaire et à la prochaine fois".

L'équipe de Consoles +.

EDITO



**C'EST MOI MAITRE SEGA. TU VEUX FAIRE**





# ECLATER TON TALENT EN PLEINE LUMIERE?

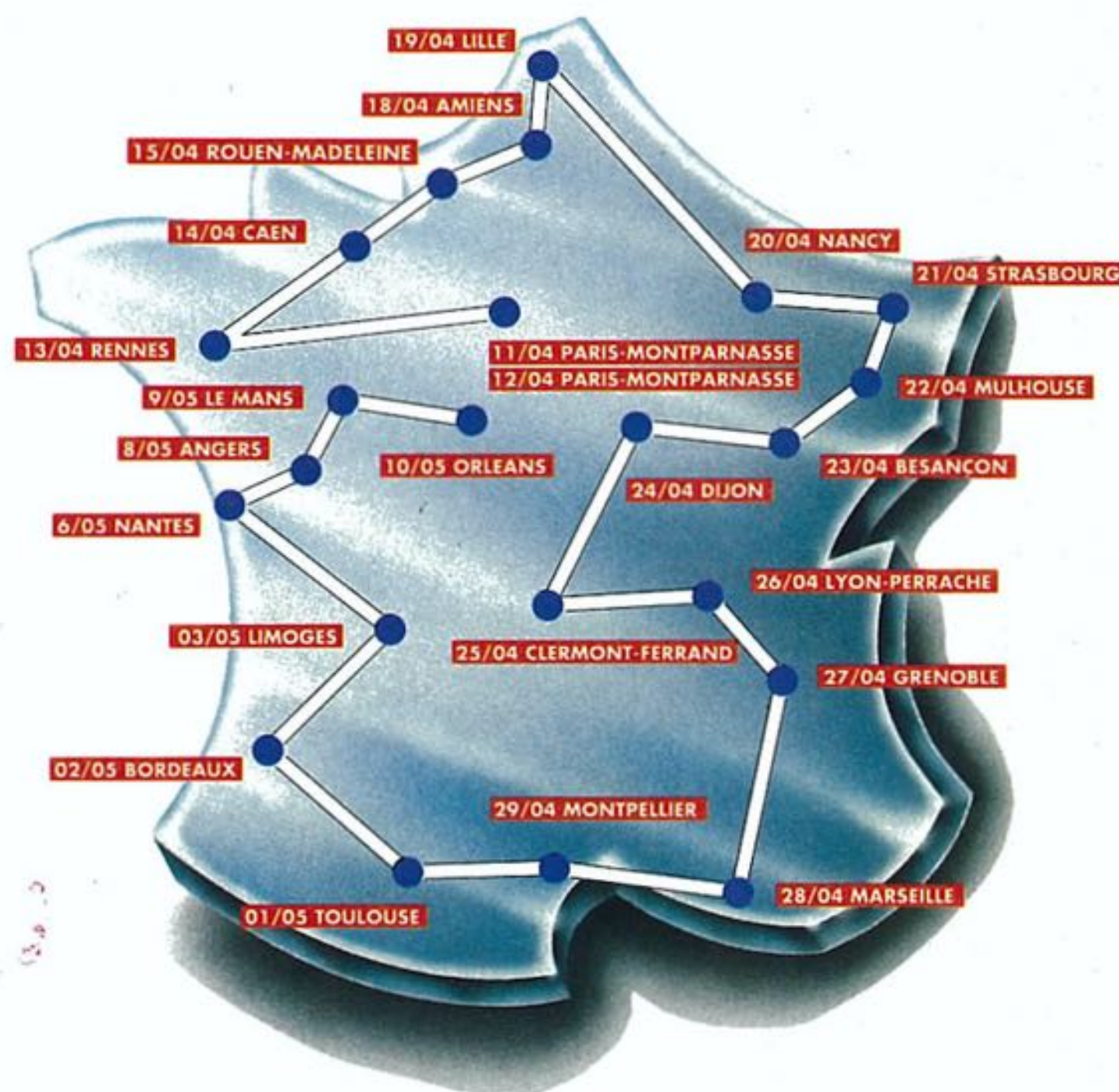
## MONTE DANS LE MEGATRIN SEGA

# PARTICIPE A L'EURO CHALLENGE SEGA 92 ET DECOUVRE L'UNIVERS DE SEGA

**Du 11 avril au 10 mai, le train Sega parcourt les 23 plus grandes villes françaises. Le train Sega c'est tous les jours :**

- Des dizaines de concours de score (de 10 à 19 heures) sur deux grands jeux Sega : Monaco Grand Prix et Sonic sur Master System et Megadrive.
- Des milliers de cadeaux pour les meilleurs et une grande finale à Paris pour les gagnants de chaque ville.
- Pour le gagnant français : une super finale à Barcelone pour tenter de remporter le titre de champion d'Europe !
- La découverte du Mega CD et d'autres consoles et jeux encore jamais vus dont tu pourras profiter **jusqu'à 21 heures tous les jours.**

Si tu veux en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 Sega.



# SEGA

## C'EST PLUS FORT QUE TOI



## SALON

## ECTS : PEUT MIEUX

*L'ECTS est l'un des rares salons européens qui puissent se prévaloir d'une audience internationale. Cependant, d'année en année et malgré une timide apparition des consoles, les ordinateurs continuent à dominer le show. Les nouveautés en matière de cartouches étaient donc plutôt rares, même si certaines valaient le déplacement !*

Tradewest était présent avec deux cartouches intéressantes. Tout d'abord, parlons de la version SFC de BattleToads, qui porte le nom (original !) de Super BattleToads. La version n'a pas beaucoup évolué depuis le dernier CES, à l'occasion duquel nous vous en avions déjà parlé. Incarnant un crapaud, vous allez pulvériser tout ce qui bouge à l'écran. Il est possible de jouer à deux et de ramasser des armes. Une particularité : la beauté des décors de fond. Le second produit n'est



▲ Terminator sur MD.

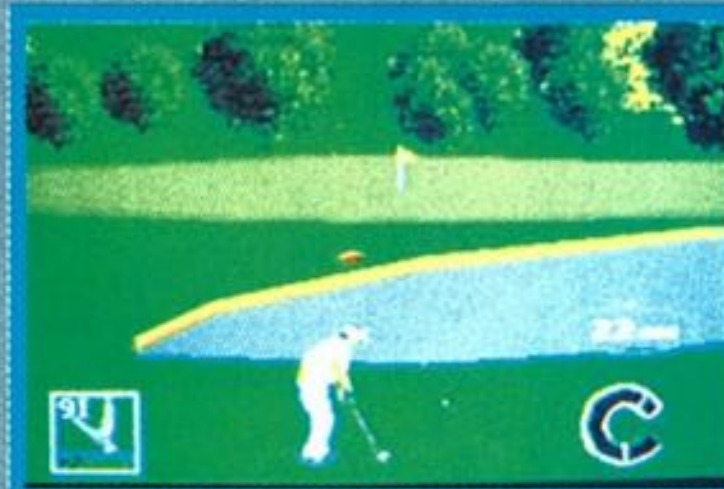
autre que Super Double Dragon, la version Super Famicom de Double Dragon. Rien de neuf avec cette énième version, si ce n'est des décors plus colorés et un peu renouvelés par rapport aux versions précédentes. Le principe du jeu est toujours le même : vous incarnez un des deux frères jumeaux et passez votre temps à tomber à bras raccourcis sur de pauvres voyous qui ne demandent qu'à martyriser la veuve et l'orphelin jusque là en paix !

Storm/Sales Curve présentait une série de jeux sur les consoles Nintendo. La première sortie devrait être Cas-



▲ BattleToads sur SFC.

tellian (NES et Game Boy) à l'automne 92. Les habitants de Jemmerville se réveillent un jour en découvrant avec stupeur que leur île est surmontée par une tour sans fin. Julius, un des habitants, se lance à l'assaut de la tour afin de la démolir. Il doit éviter ou éliminer les diverses créatures qui y pullulent. Le jeu fait appel à un système de scrolling en rotation impressionnant, qui a inspiré les programmeurs de Chomakaimura. A la même époque et sur les mêmes machines, sortira Rodland. Indy Heat, un jeu qui existait jusqu'à présent sur Amiga, sera adapté



▲ World Class Leader Board sur MD.

sur Super Famicom et sur Game Boy au printemps 1993. Sur le principe de Super Off Road, vous voyez l'ensemble du circuit et dirigez une petite voiture de course. Le jeu comprend dix par-



▲ James Bond 007 sur MD.

cours différents. En cas de victoire, vous pouvez vous offrir avec votre pactole un turbo ou un moteur plus puissant. Enfin, cet éditeur a acquis la licence d'un film britannique très prometteur : Lawnmower Man, à base d'images de synthèse d'excellente qualité, présenté comme le premier film fondé sur la réalité virtuelle, est actuellement numéro deux au box-office américain. L'éditeur en est à réfléchir au design de l'adaptation, laquelle ne sortira pas avant l'été 1993, sur Super Nintendo, NES et Game Boy.

Elite dévoilait la version Super Famicom de Dragon's Lair, très proche de la version Game Boy, et prévue pour octobre 1992. Vous guidez votre chevalier de salle en salle. Le sprite de votre héros est de grande taille, l'animation est plutôt de bonne qualité mais les décors sont un peu décevants par des couleurs trop vives. Dr Franken sera adapté de la Game Boy à la Super Nintendo en novembre 1992. Cet éditeur commercialisera en outre en septembre 92 la version Game Boy



Double Dragon II sur SFC.

de Joe & Mac dont la réalisation est fantastique !

Millenium annonçait la venue sur Megadrive de la suite des aventures de James Pond-Robocod: The Official Aquatic Games. De même, un autre épisode avec une star des agents secrets, Splash Gordon, est en cours de réalisation (sorties respectives en juin et novembre).



▲ Castellan sur NES.

Domark a prévu de commercialiser une série de cartouches pour Megadrive, Game Gear et Master System. Les premiers titres devraient être Prince of Persia (MS, GG juillet), Trivial Pursuit (MS septembre), Rampart (MS juillet), Pit Fighter (MS octobre), Super Space Invaders (MS, GG juin), James Bond



▲ Tintin on the Moon sur SMS.

007 et Mig 27. James Bond 007 (à ne pas confondre avec James Pond) sera disponible dès le mois d'octobre sur MD et en décembre sur GG. Ernst Blofeldt tente une fois de



# SAIRE!

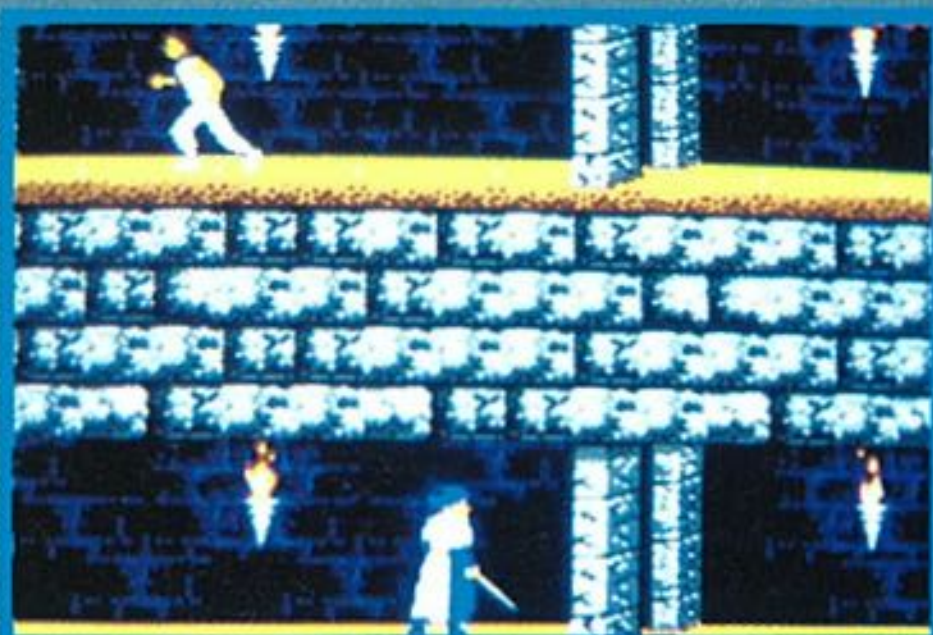


▲ Dr. Franken sur GB.

plus de conquérir le monde. Pour cela, il a kidnappé le professeur Jones et sa fille. Il a obligé ce dernier à construire une machine permettant de cloner tous les anciens ennemis de Bond. Celui-ci se rend sur une petite île des Caraïbes pour délivrer le malheureux scientifique et sa fille.

Sa tâche sera grandement facilitée par la présence d'une série de valises parachutées sur l'île, qui renferment toute une série de gadgets. Marble Madness est prévu pour juillet sur GG.

Microprose a réalisé une version NES de son célèbre F-15 Strike Eagle. Cette version est bien sûr moins complète que son grand frère sur PC. Avec quatre niveaux de difficultés et sept missions différentes, la cartouche devrait faire



▲ Prince of Persia sur SMS.

le bonheur des possesseurs de NES à partir du mois de septembre.

Psygnosis se refusait à dévoiler quoi que ce soit sur console mais nous annonçait une série de nouveautés pour la fin de l'année. Cette société s'intéresse de très près à la Super Famicom, au Mega CD et plus généralement, aux CD-Rom. Il faut voir notamment le travail que Psygnosis a réalisé sur Terminator II! Le réalisme et l'animation sont hallucinants. Un boîtier noir connecté à la SFC ne nous permet pas de savoir pour le moment s'il s'agit d'une tentative interne de cet éditeur de connecter un lecteur de CD Rom ou de CD vidéo ou s'il s'agit d'un produit Nintendo plus "officiel". En tout cas, le début de l'année prochaine risque d'être très intéressant!

Activision montrait son prochain jeu sur NES, Ultimate Air Combat. Ce simulateur de vol vous propose plus

de trente-trois missions, qui vous entraîneront dans des combats aériens ou des attaques au sol. Le jeu sortira en juin. Puis nous

devrions voir Phantom Air Mission, une autre simulation de vol, sur GB et NES ainsi que Popeye II et Trail Blazer sur GB.

Tecmagik annonce deux petites merveilles sur Master System. Champions of Europe, une simulation de football très prometteuse dont nous vous reparlerons très bientôt et New Zealand Story, dont nous vous avons déjà parlé, et qui devrait être disponible en automne. Rien de très nouveau chez Electronic Arts à part l'annonce de la version Mega-drive de PowerMon-



▲ Dragon's Lair sur SFC.

ger pour le mois d'août. Si cette version est aussi bonne que celle de l'Amiga...

US Gold présentait sur Megadrive Olympic Gold (voir page 11). De nombreuses sorties sont prévues pour les mois à venir: Indiana

Jones and the Last Crusade devrait voir le jour sur MD en octobre, World Class Leader Bord, une simulation de golf, fera son apparition sur MD en novembre.

Virgin Games annonçait une série de nouveautés sur Master System et Megadrive. Sur la 8 bits de Sega, les titres les

Joe & Mac sur GB. ▼



plus prometteurs seront Arcade Smash Hits et Terminator (juin), Tintin on the Moon (septembre), Robin des bois et MC Kids II

(décembre) et Speedball III (janvier 93). Sur le front de la 16 bits, Terminator et Corporation sont prévus pour juin. Par la suite, on devrait voir European Club Soccer (juillet), Speedball II et Xenon II (août), Another World et MC Kids II (octobre) et enfin Mega-lo-mania et Superman en novembre. Voilà de quoi rassurer les possesseurs de MD!

## UNE MANETTE POUR STREET FIGHTER II

Nous venons de recevoir cette information qui n'a rien à voir avec l'ECTS mais qui se trouve ici par manque de place. Capcom vient d'annoncer la sortie d'une manette à six boutons en même temps que celle de son jeu Street fighter II sur Super Famicom. D'un design assez réussi, elle propose tous les boutons de la SFC mais avec la même disposition que sur la borne d'arcade originale. Elle comprend également des options turbo, qui manquent cruellement aux joypads de Nintendo et un gros joystick, solide et de bonne qualité. Enfin, dernier détail: elle est reliée par infrarouge à la console!



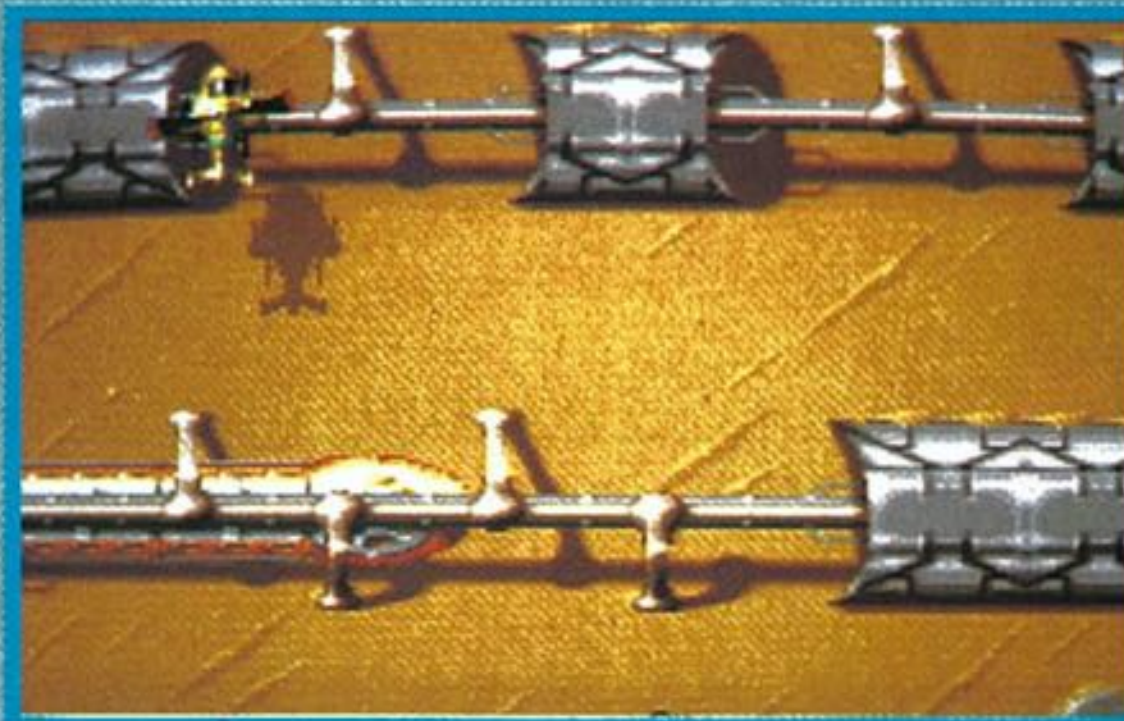
▲ Paper Boy sur MD.

# SALON

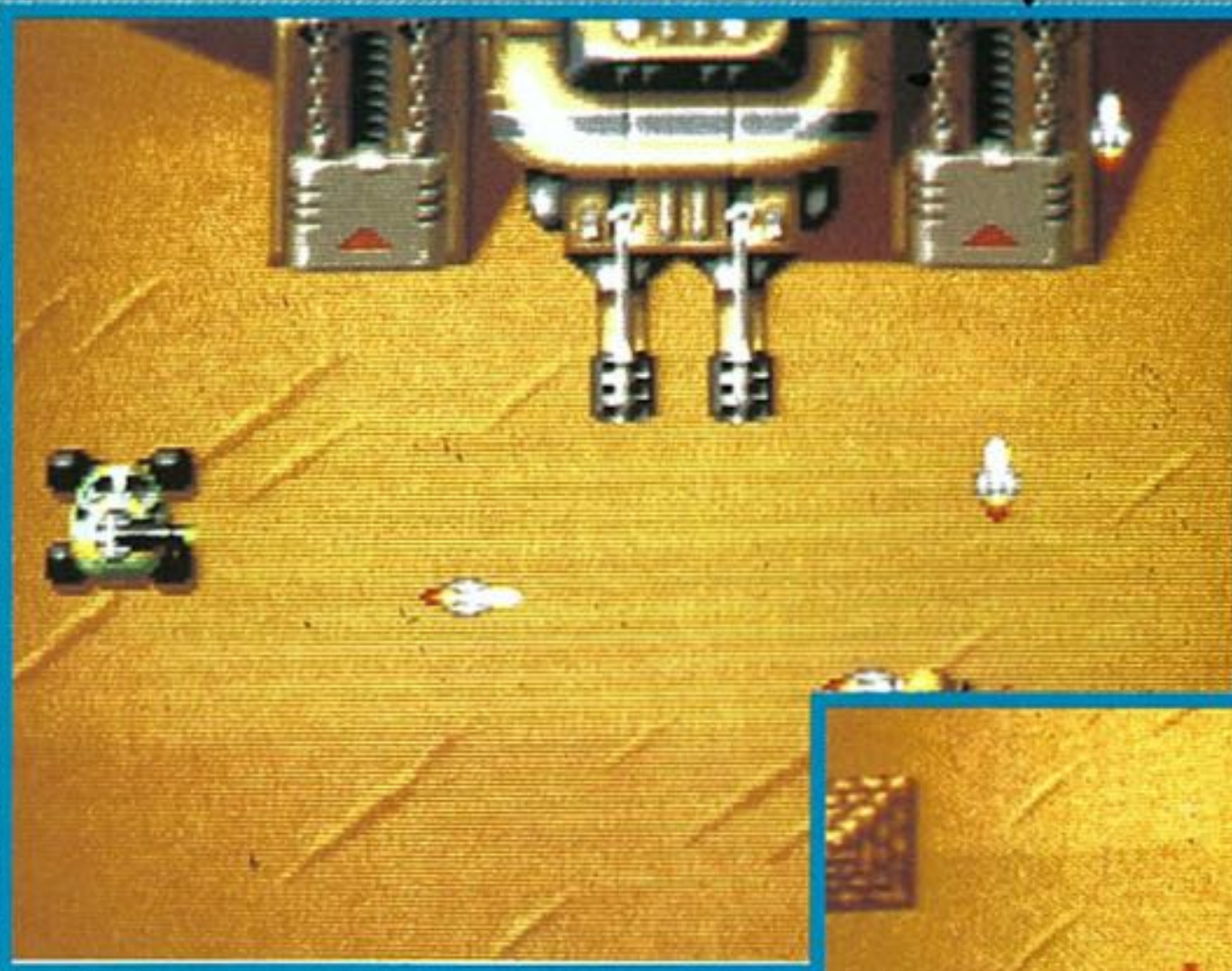




▲ Sur la voie ferrée, un train amenant des munitions fera une cible de choix.



▲ Les trains monorails traversent le paysage.



▲ A la fin du premier niveau, un énorme blindé au double canon vous attend.



▲ Au milieu du désert, une base avancée de l'ennemi au double canon vous attend.

◀ Sous le sable, la mer!

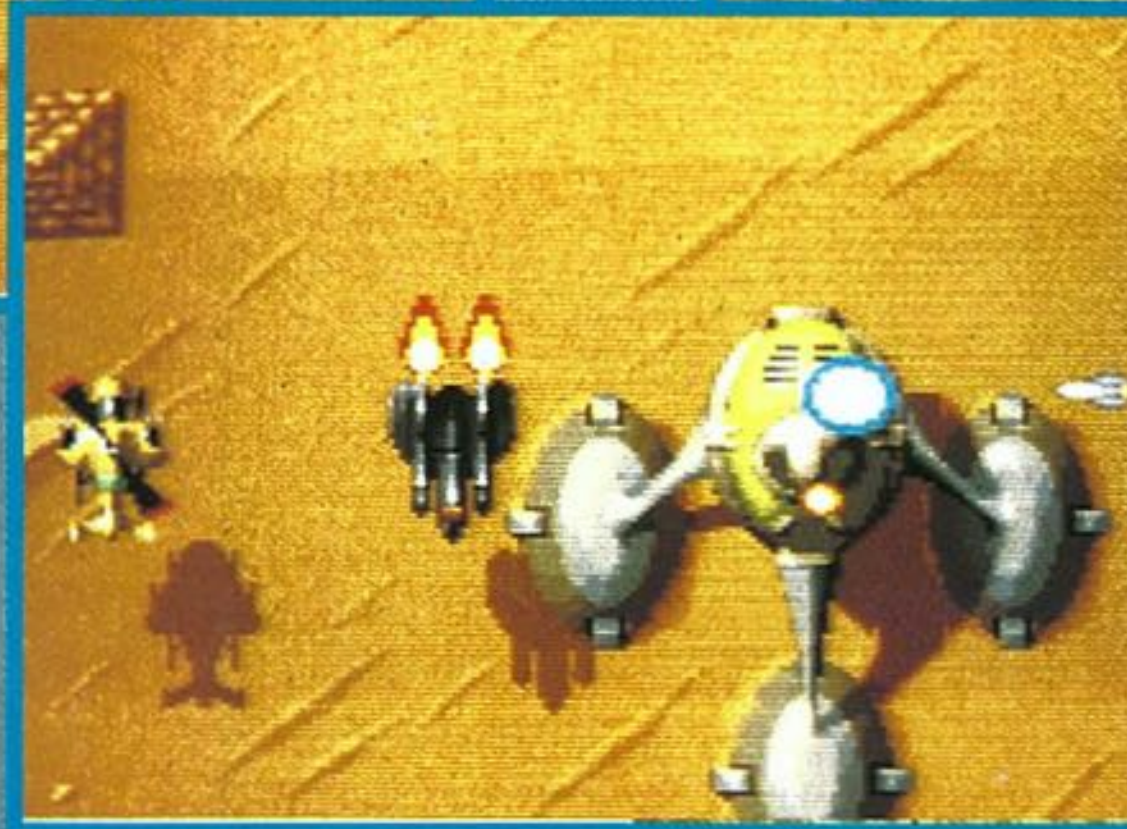
## SWIV SUPER FAMICOM

**S**torm dévoilait, lors de l'ECTS, les premières images de SWIV. Ce titre rappellera certainement de grands moments aux possesseurs de consoles qui ont eu entre les mains un Amiga. C'est un des titres les plus connus des amateurs de shoot-them-up sur cet ordinateur. Au programme, de l'action, encore de l'action, toujours de l'action! Vous êtes aux commandes d'un hélicoptère. Armé d'un canon multitube à cadence rapide, vous écumez les cieux en réduisant votre adversaire au silence. Votre mission consiste à progresser le plus possible en territoire ennemi. Tâche insurmontable? Que nenni. Vous bénéficiez de l'aide d'une Jeep qui, au sol, viendra renforcer votre puissance de feu. Celle-ci est plus maniable que l'hélicoptère. Se glissant partout, elle vous permettra de tirer aussi bien horizontalement que verticalement. En mode deux joueurs, chacun d'entre eux prend les commandes d'un des engins. Ce programme est la première tentative de l'éditeur sur SFC et, pour un coup d'essai, c'est un coup de maître! Certes, il est encore trop tôt pour porter un jugement définitif sur ce jeu. En effet, la version qui était montrée au salon est loin d'être finie. Seul le premier niveau était à peu près complet, et il manquait encore les indications élémentaires comme le score, le nombre de vie restant... De même, les bonus et certains adversaires n'étaient pas encore intégrés. Malgré cela, on peut dès à présent admirer la fluidité de l'animation ainsi que la qualité des décors de fond, l'un des points sur lesquels ce jeu se distingue le plus de ses concurrents! Rien de très original, mais un bon vieux shoot-them-up, méchamment efficace, comme tous les maniaques de la console en ont rêvé au moins une fois dans leur vie!



▲ Ces tourelles en quinconce représentent une barrière difficile à passer.

▼ Les graphismes se caractérisent par le souci du détail.



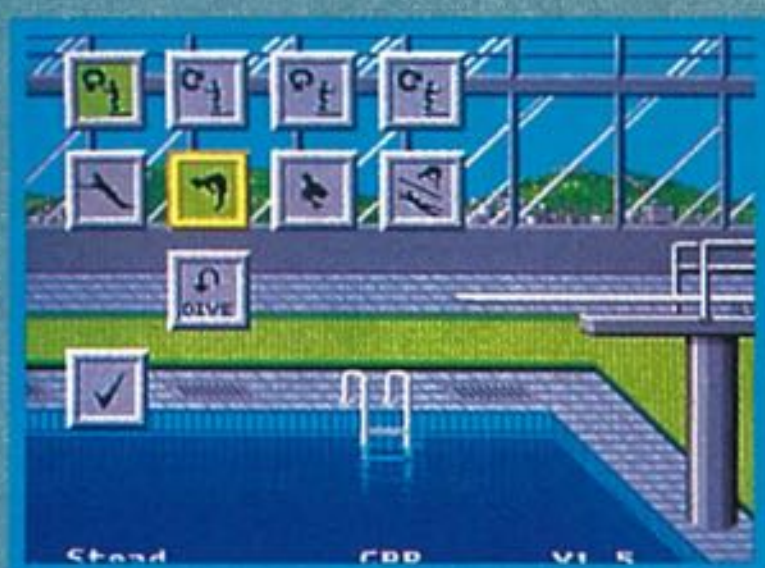


# OLYMPIC GOLD

MEGADRIVE



▲ Le plus dur: le planter de bâton!



▲ Cette série d'icônes vous permet de sélectionner le plongeon, et d'apprendre la combinaison de touches à presser...



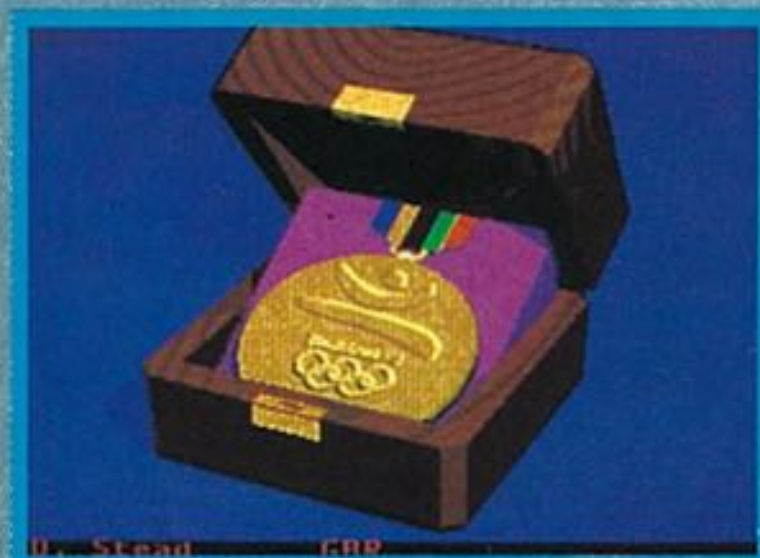
... pour faire un sans faute! ▲



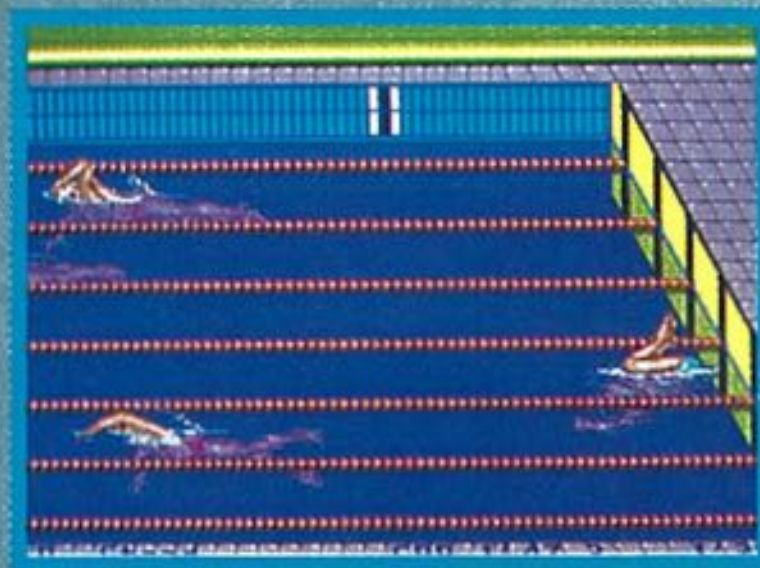
▲ Les sprites sont d'excellente qualité.



▲ Une des épreuves les plus sympas: le tir à l'arc! Si vous attendez trop longtemps avant de lancer votre flèche, votre bras se met à trembler et cela devient de plus en plus difficile de viser correctement la cible.



▲ Votre récompense: une médaille d'or.



▲ Régularité et patience dans le maniement de votre joypad vous permettront de reprendre la tête.



▲ Voici les différentes épreuves auxquelles vous pouvez participer.

E  
C  
T  
S  
P  
R  
E  
V  
I  
E  
W  
S



# KING OF MONSTER

Super Famicom

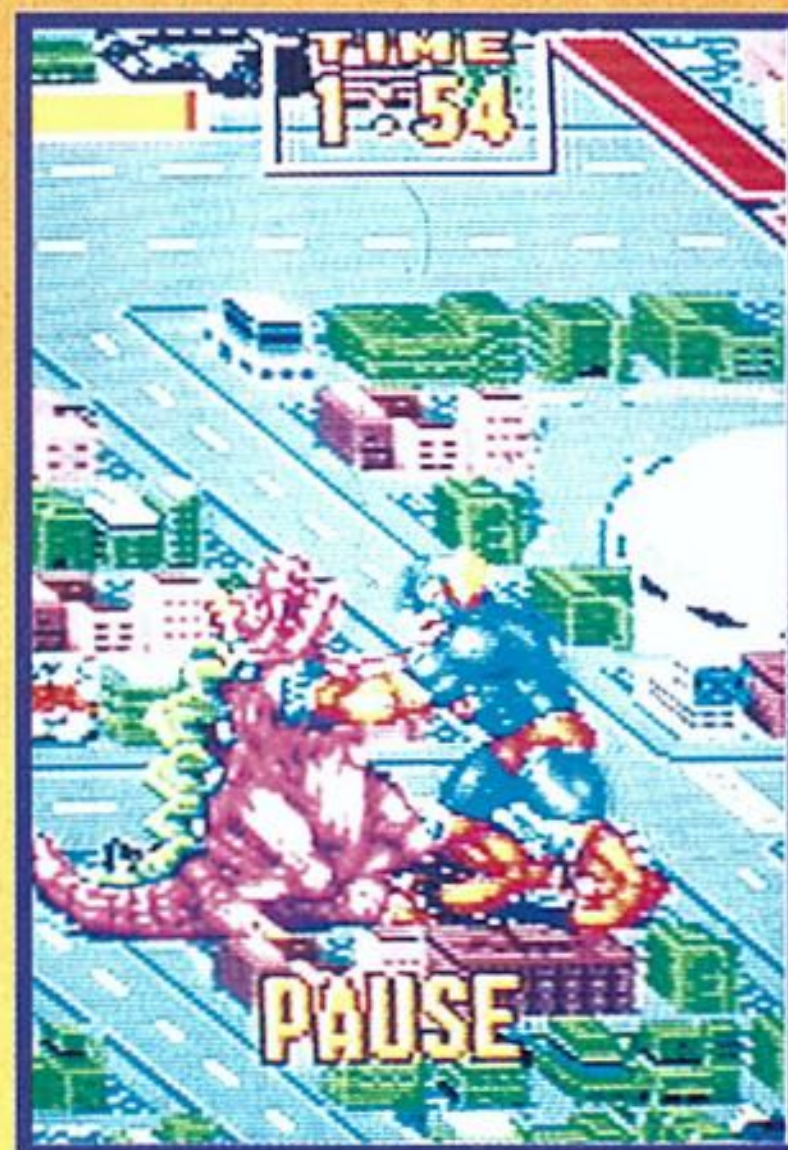


Une des tactiques les plus payantes : projetez votre adversaire au loin.

Une version un peu moins impressionnante graphiquement que l'originale.



**S**NK, la société qui a créé, lancé et alimenté en cartouches la "Roll's des consoles", la Néo Géo, sort un peu de son ghetto. Pour la première fois, un jeu Néo Géo est adapté sur une autre console. Il s'agit de King of Monsters, un beat-them-all dans lequel vous incarnez un monstre sanguinaire qui passe son temps à brutaliser ses petits camarades, à écraser immeubles et humains et à dévaster la ville. Le but du jeu est double : anéantir le plus possible de quartiers de la ville et corriger votre concurrent, contrôlé par un autre joueur ou par l'ordinateur. Suivant ce que vous martelez de vos pattes gigantesques, ou ce que vous aplatissez de vos gros poings (centrale électrique, dépôts de carburants...), vous récoltez plus ou moins de points. L'armée et la police tentent de vous arrêter, mais ces piqûres de moustiques ne devraient pas vous causer trop de problèmes. Bref, un jeu très godzillesque pour les amateurs d'eschatologie !



Une bonne strangulation, prélude à des relations de bon voisinage !

Les deux adversaires s'observent.



Les deux combattants au tapis !

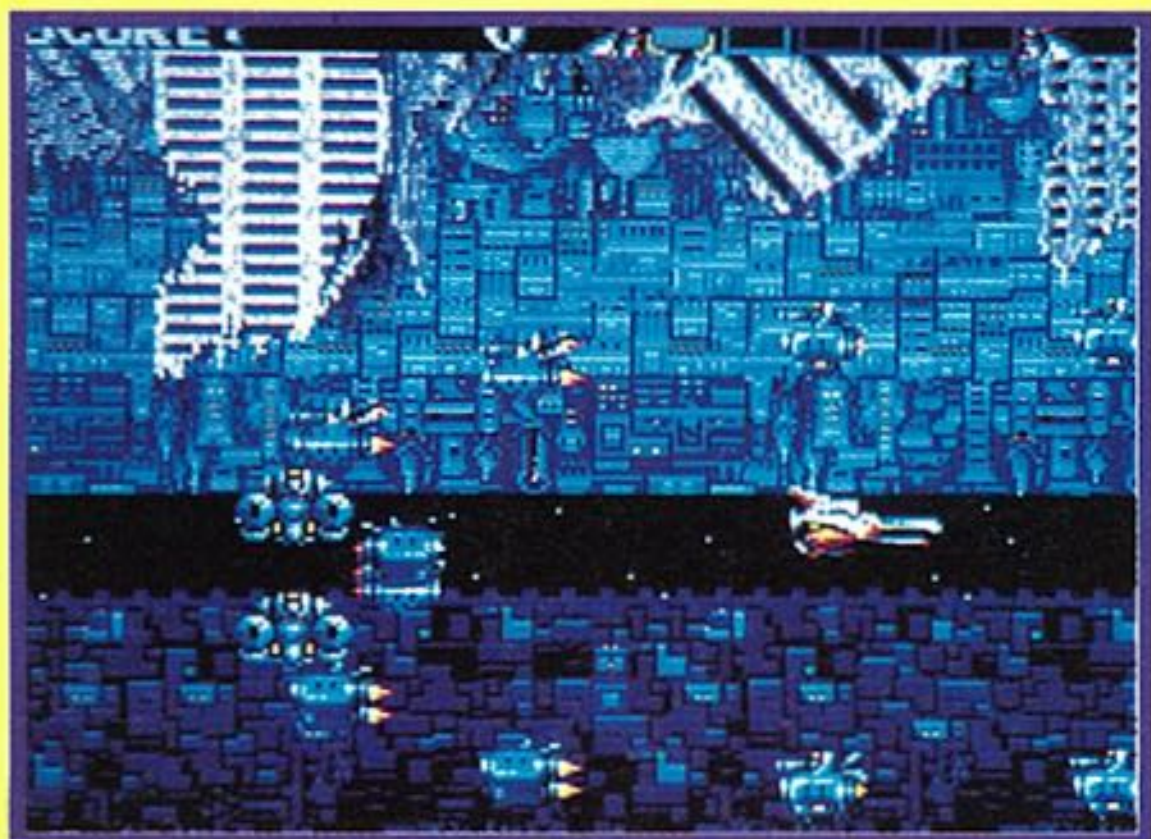
# GLEYLANCER

Megadrive

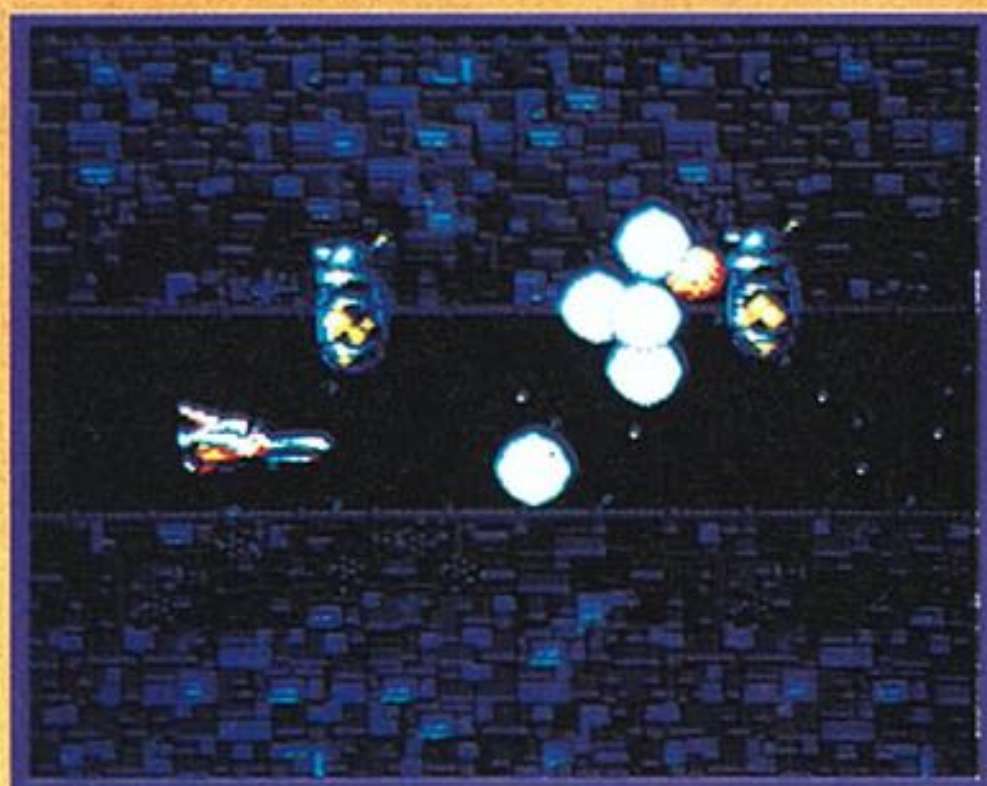
**L**a longue série des shoot-them-up sur Megadrive, qui s'était ralentie ces derniers temps, se poursuit avec l'annonce de la sortie de Thunder Force IV, présenté en exclusivité dans notre dernier numéro, et celle de Gleylancer, le petit dernier de Masyia, qui devrait voir le jour au Japon au mois de juillet.

Rien de transcendant dans le scénario ou dans les décors, malgré des graphismes très réussis : on retrouve les aliens à bouter hors de la galaxie, les traditionnels champs de météorites, les combats au-dessus des villes dévastées, les bases

Combats sur fond de planète rouge.

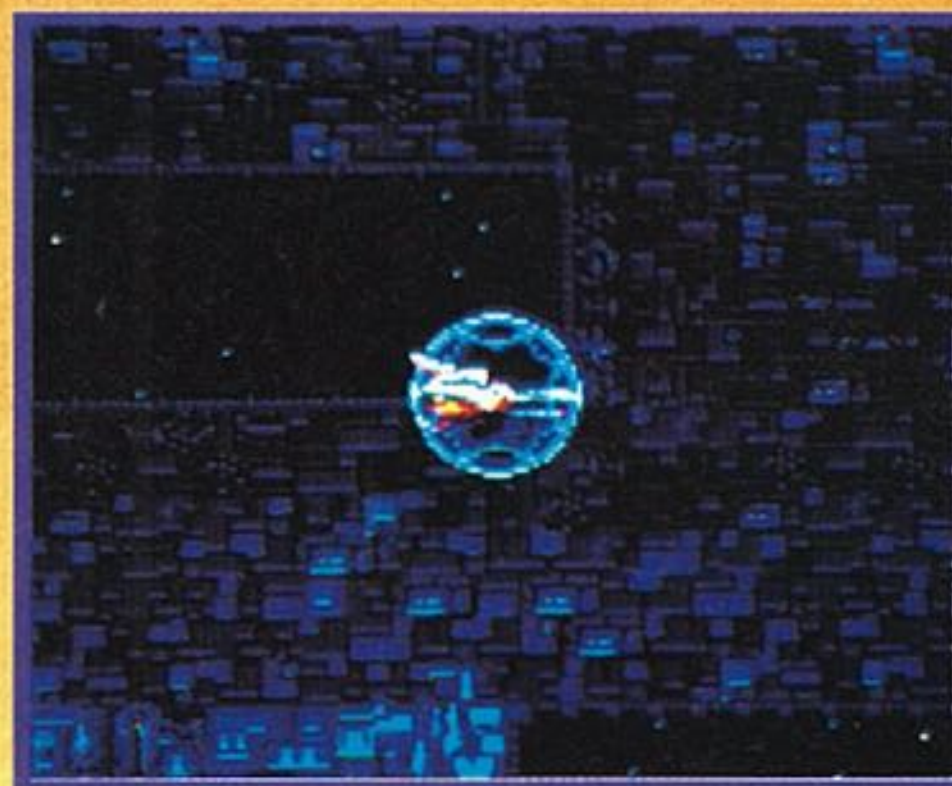






Attention aux mines dérivantes !

ennemies truffées de tunnels et de labyrinthes... Votre vaisseau est équipé de modules qui tournent autour de lui, le protégeant et augmentant sa puissance de feu. Vous pouvez également les séparer de votre vaisseau. Ils vous permettent ainsi de balayer l'écran avec une plus grande quantité de projectiles.



Champ de force activé.

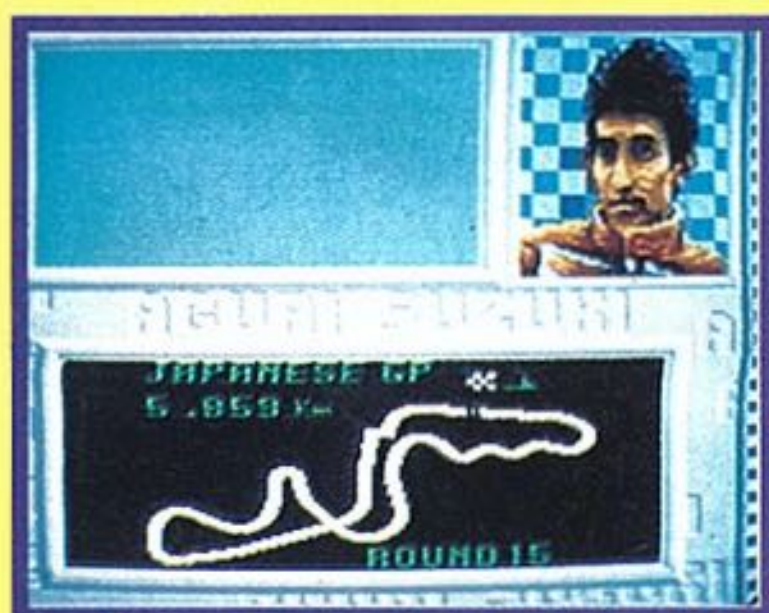


Une atmosphère un peu étrange...

Vous aurez besoin de tout cet arsenal pour mener à bien votre mission.



# AGURI SUZUKI SUPER DRIVING



Pour vos débuts, choisissez un circuit pas trop difficile si vous voulez partir en pole position.

Aguri Suzuki est un des pilotes de formule 1 les plus célèbres au Japon. Il a donné son nom à la course de voitures que Logic commercialisera au Japon en août. La simulation prend en compte des paramètres aussi divers que les conditions atmosphériques ou les caractéristiques de votre formule 1. En effet, vous pouvez la customiser entièrement, des pneus jusqu'à la couleur du châssis ! Les graphismes sont soignés, avec notamment une série de digitalisations. Au bas de l'écran, un tableau de bord vous permet de connaître à tout moment votre allure, le nombre de tours de circuit qu'il vous reste à parcourir... Vous pouvez choisir d'affronter Aguri en personne ou bien de vous battre contre un second joueur. Dans ce cas, l'écran se sépare en deux parties, pour laisser dans chacune d'entre elles apparaître le véhicule d'un des concurrents.

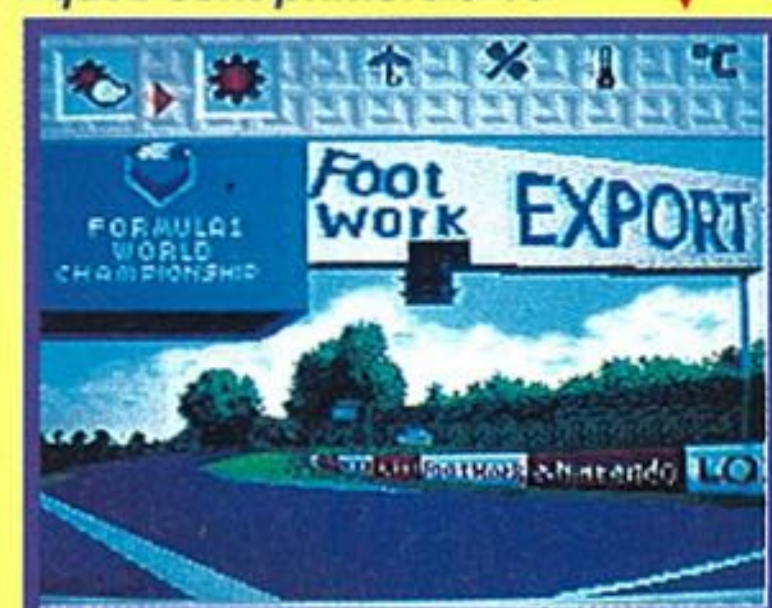
Super Famicom :



C'est assurément le mode deux joueurs qui est le plus passionnant.



Les conditions atmosphériques sont primordiales.



Au bout de la piste, la victoire !





# PARODIUS

SFC

Quelques mois après avoir mis sur le marché la version de Parodius, un de ses plus célèbres jeux d'arcade, pour PC Engine, Konami s'apprête à récidiver pour la Super Famicom. Le jeu n'offre pas tellement de différence avec cette dernière version si ce n'est des graphismes encore plus colorés et des mélodies-z-enchanteresses ! On retrouve les personnages agités de méchants délires : Octopus — la pieuvre rouge, un bandeau autour de la tête —, Vic Viper — le petit intercepteur de la série des Gradius —, Twin Bee — le vaisseau en forme d'abeille — et enfin Pentarou — le pingouin du Kilimandjaro. Bref, vous l'avez compris, dans ce shoot-them-up, les programmeurs et graphistes de Konami ont repris tous les héros de leurs jeux d'arcade les plus renommés. Les bonus-armements sont nombreux et le système qui permet de les sélectionner d'une façon très pratique a été repris de Gradius III.



La plus célèbre danseuse de l'histoire des jeux vidéo !

Liquidez les pingouins-moussaillons de ce vaisseau pirate à la proue de tête de chat, et passez au niveau suivant !



La cloche est en fait un bonus.

Ces volcans n'ont pas l'air d'apprécier votre incursion parmi eux.



A la fin du niveau, un aigle américain vous barre le passage.





# GOLDEN FIGHTER

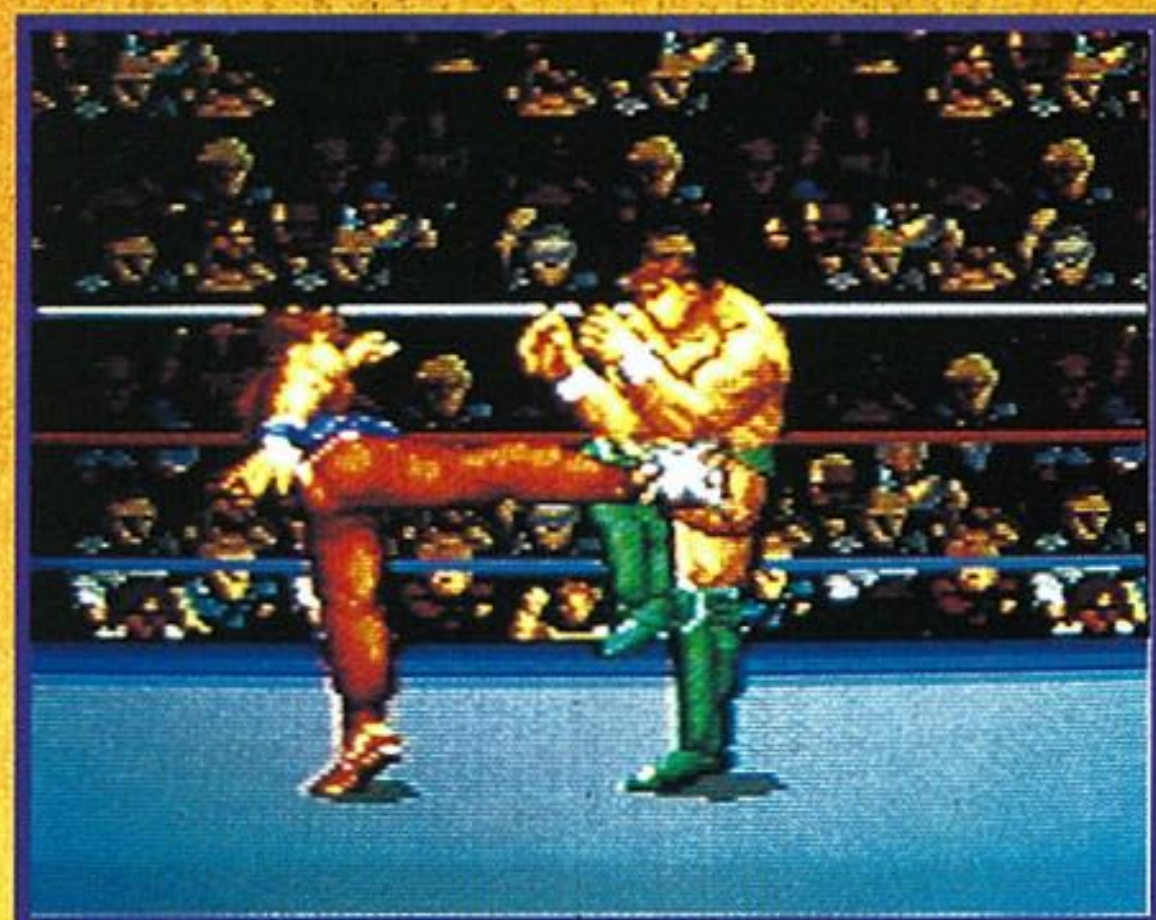
LE JAPON EN DIRECT

Le prochain jeu de Culture Brain est un jeu de combat dans lequel vous allez pouvoir affronter une série de combattants. Ceux-ci ont la particularité de se recruter parmi des pratiquants d'arts martiaux ou de sports de combat (karaté-do, wu shu, boxe...) ou encore parmi les lutteurs. En champ clos, sur le ring ou dans la cour d'un temple, vous allez affronter différents adversaires jusqu'à ce que vous ayez prouvé que vous êtes le meilleur ! Si vous êtes un passionné des salles d'arcade, le jeu doit vous rappeler vaguement quelque chose. Il avait en effet permis aux petits nippons et à quelques millions de gajins de dépenser des tas de pièces de monnaie il y a de cela maintenant sept ans ! La concurrence va être rude avec la sortie du très attendu Street Fighter II dont nous vous avons abondamment parlé dans notre dernier numéro.

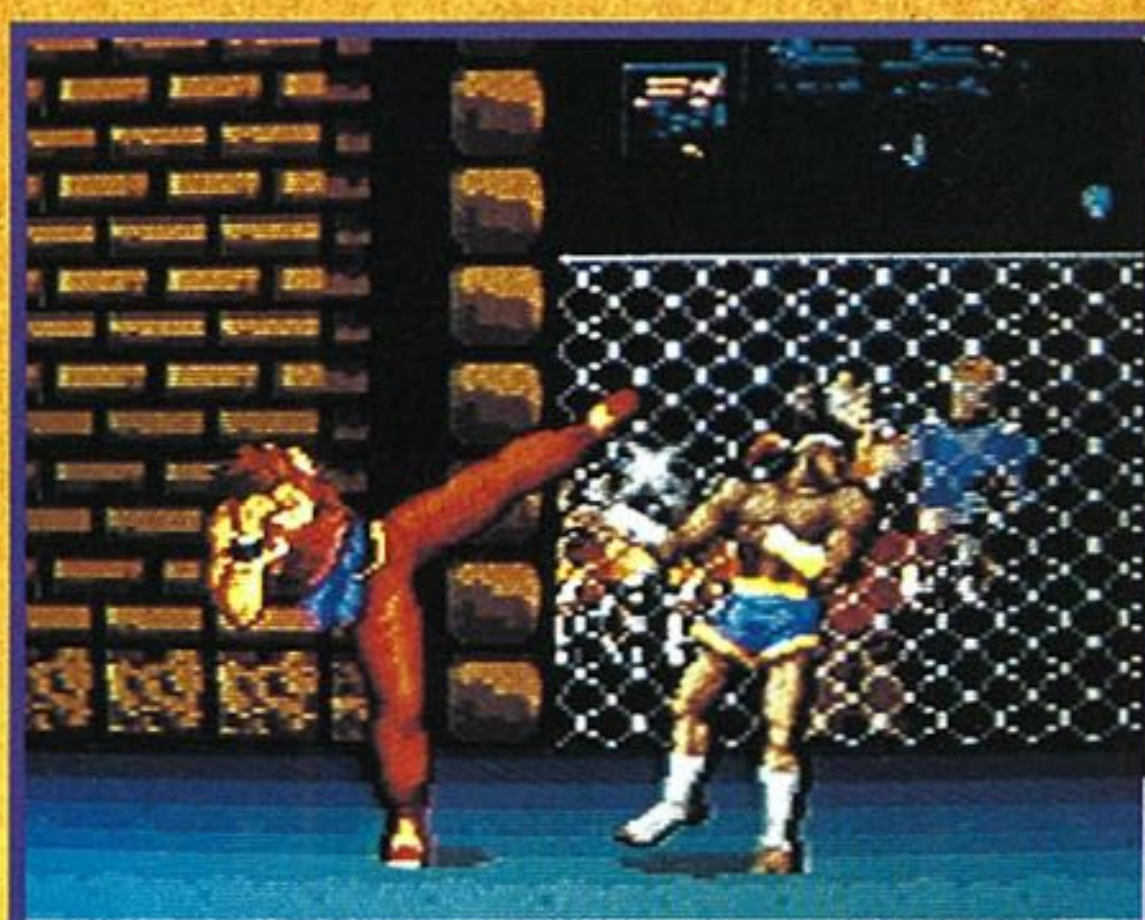
SFC



*On a beau s'y attendre, ça fait toujours aussi mal !*



*Quand on a une garde aussi mauvaise que celle du combattant en vert, il ne faut pas s'étonner !*



*La plupart des coups habituels sont à votre disposition.*

# GUN FORCE



SFC

*Dans le port, j'en connais un qui a intérêt à faire feu immédiatement, car s'il laisse l'un des membres atteindre le haut de l'échelle, c'en est fini pour lui !*

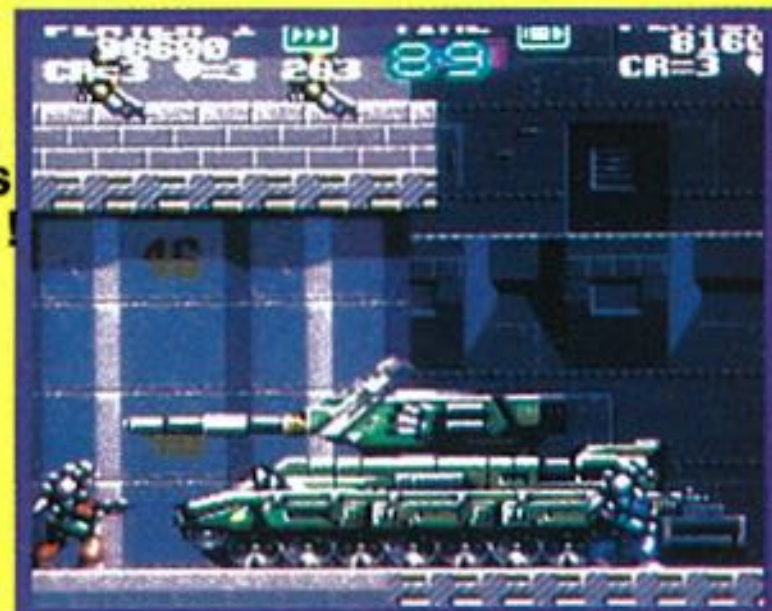


*L'ascenseur vous permet d'accéder aux galeries souterraines.*

Le prochain jeu d'Irem pour la Super Famicom n'est autre que Gun Force, dont nous vous avons parlé lors de l'article sur le CES. Ce beat-them-up, après avoir connu des heures de gloire dans les salles d'arcade, réapparaît sans une ride sur console. Les graphismes sont proches de la version arcade. Irem a soigné l'ambiance sonore, c'est-à-dire essentiellement les bruits de mitrailleuse lourde, les explosions des grenades et le bruit des rotors des hélicos ! Cette version donne la possibilité de moduler le niveau de difficulté, ce qui permet de profiter du jeu pendant un peu plus de cinq secondes, durée moyenne des parties sur la version arcade, particulièrement difficile ! Vous incarnez un commando. Votre mission est simple : A vous tout seul, vous devez réduire à néant l'armée entière de vos adversaires. Une gestion intelligente des armes et véhicules vous permet de récupérer une mitrailleuse, après avoir éliminé son servent, pour la retourner contre ses anciens utilisateurs. De même, vous pouvez vous emparer de tanks, d'hélicoptères... Fanas de la gâchette, grâce à vos Super Famicom, vous pourrez faire des cartons à partir de juin !



*Piloter un char, le rêve de tout fantassin !*





# ADDAM'S FAMILY

MISAWA ENTERTAINMENT • JAPON • SFC

migraine au pauvre Gomez, le chef de famille. Celui-ci doit ramasser assez d'argent pour payer la rançon qui libérera la brune et plantureuse Morticia. L'oncle Fester (qui a le même coiffeur que Yul Brynner), le valet "frankensteinnien", la Chose, la vieille sorcière sans âge, les deux enfants insupportables, tous apportent leur contribution à l'aventure sous forme de messages. Si Gomez veut s'en sortir, il a tout intérêt à suivre ces indications. Chaque salle de l'immense maison se divise en plusieurs niveaux de plates-formes. Comme dans Sonic, Robocod, Super Mario — les jeux à la mode —, le personnage doit sauter sur les ennemis pour les faire disparaître. Mais il ne dispose d'aucun autre artifice ni de pouvoir surnaturel. La grandeur des niveaux est aussi impressionnante que ceux des titres précités et les salles secrètes regorgent de bonus qui n'attendent que votre sagacité pour être découverts. Techniquement, c'est du bon travail. Les graphismes, très soignés, plongent le joueur dans une ambiance lugubre. Les extérieurs n'incitent guère à la promenade au clair de lune. La bande musicale est de qualité supérieure et l'humour des bruitages donne à l'action un côté délirant.

Addams Family sur Super Famicom est très différent des autres versions. Si vous dirigez toujours Gomez sur la PC Engine CD-Rom, vous jouerez plus à un beat-them-all qu'à un jeu de plates-formes. En plus, vous utilisez une arme pour vous défendre. Seule la version NES est très proche de la Super Famicom. Mais la qualité graphique est naturellement inférieure et le jeu manque de profondeur. Pour retrouver l'ambiance du jeu, il faut se tourner vers le cinéma (le film va bientôt sortir sur les écrans), la télévision, avec la série en noir et blanc qui va être rediffusée sur M6 ou encore vers le clip vidéo du groupe Hammer. Vous aurez compris que les mois à venir sont à placer sous le signe de l'Addams Family.



Voici un exemple de message qui vous donnera des indications précieuses pour la suite de l'exploration. Pour le faire apparaître, il suffit de donner un coup de tête au bloc marqué de la lettre A.



La corde du pendu. Pour atteindre le chapeau-hélicoptère qui vous aidera à planer au-dessus de vos problèmes, il faut grimper à la corde et monter sur la potence.

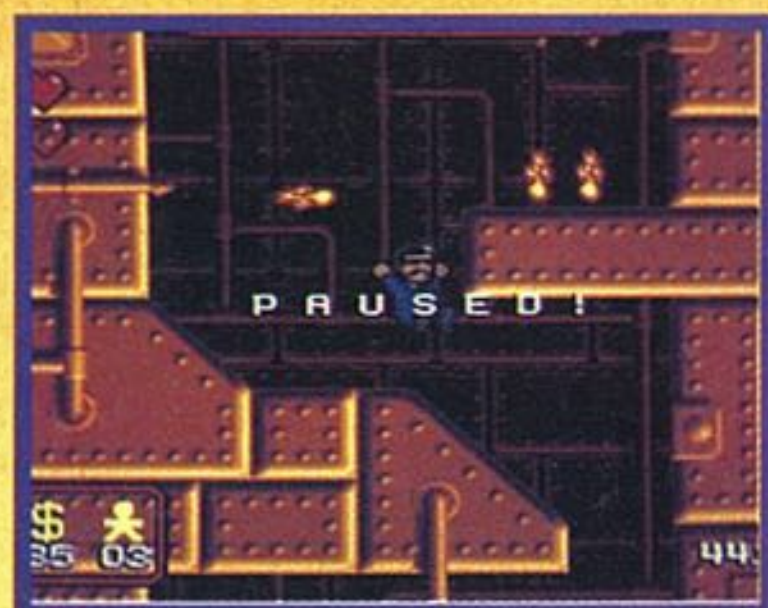


Comme dans Robocod, il faut sauter plusieurs fois sur la tête de l'oiseau pour qu'il disparaisse à jamais. Mais la tâche est aisée. Vos deux seuls cœurs d'énergie ne suffisent pas à déstabiliser le volatile, à moins d'y passer beaucoup de temps...

L'escadrille de mouches vous donne du fil à retordre, d'autant qu'elle se déplace à des niveaux d'altitude différents.







La chaufferie est l'une des pièces les plus intéressantes. Tout d'abord, pour avoir accès à l'intérieur de la chaudière, il faut mettre la main sur l'interrupteur qui se trouve au niveau supérieur de la pièce.

Après l'avoir actionné, faites le chemin inverse et engouffrez-vous à l'intérieur de la machine. Un autre niveau s'offre à vos yeux émerveillés. La chaleur y est intense et certains ennemis sont indestructibles.

Mais il serait dommage de passer à côté des deux salles secrètes avant de passer au niveau suivant. La première salle se trouve tout en haut à droite de l'écran.

Vous pouvez gagner beaucoup d'argent et surtout ressortir en ayant récupéré une vie supplémentaire. Pour atteindre la seconde salle secrète, vous devez vous rendre à l'extrême gauche de l'interrupteur. Eliminez les trois créatures et vous serez riche...



# AMERICAN GAMES DIRECT

## NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- PAS ASSEZ DE REMISE
- CHOIX TROP LIMITÉ

**REVENDEURS,  
CONTACTEZ-NOUS**

## SEUL GAME NETWORK PEUT VOUS OFFRIR LE SERVICE PACK

DISTRIBUTION SOUS 48 H  
PRIX COMPÉTITIFS  
GAMME TRÈS ÉTENDUE

CONTACT TÉL. RAPIDE  
INFO. NOUVEAUTÉS  
IMPORT DIRECT US

Game network inc., firme américaine parmi les plus importants distributeurs de US VIDEO GAMES, est désormais représentée en France.

AMERICAN GAMES DIRECT

EN FRANCE

GAME  
NETWORK

Commandez :

- Par téléphone : (1) 30 64 19 00
- Par Fax : (1) 30 64 12 52

30, av. Robert SURCOUF 78960 VOISINS LE Bx



## CAMEL TRY

SFC



Décors psychédéliques en arrière-plan.



Vous n'avez pas réussi à finir le niveau dans le temps imposé ? Qu'à cela ne tienne : un petit jeu vous permettra de gagner une continue !

Dans le fond du niveau, des poissons désabusés (ils en ont vu d'autres) passent et repassent sans relâche.



Le but ultime vers lequel tous vos efforts tendent.



Petit jeu simple mais très amusant, Cameltry est issu des salles d'arcade. Certes, Taito l'a lancé il y a maintenant un bon moment, mais le principe du jeu reste toujours aussi défilant, et vous pourrez vous en rendre compte dès sa sortie, le 26 juin.

Vous devez guider une bille à travers un labyrinthe. Les lois de la gravité étant ce qu'elles sont, votre boule a tendance à tomber. Pour la guider dans le dédale vers la case "Goal" qui vous permettra de passer au niveau supérieur, vous pouvez opérer une rotation de tout l'écran, vers la droite et la gauche. Je me résume : la boule fait son travail de boule, elle tombe.

J'ouvre une parenthèse, pour souligner le professionnalisme de cette boule, qui chute avec une habileté surprenante. Avec vos petits doigts boudinés et grâce au joystick, vous faites tourner tout le décor autour de ladite boule afin de la diriger dans la direction voulue. Là où le jeu atteint une dimension cosmique, c'est au moment où vous découvrez qu'il y a des jolis bonus !

Fébrilement, vous vous jetez dessus et découvrez que certains vous pénalisent, d'autres font exploser les obstacles.

Ce malus vous enlève cinq secondes.



## PIPE DREAMS

SFC



La cartouche permet également à deux apprentis plombiers de s'opposer.

Comme beaucoup de ses congénères, tels Lemmings ou Tetris, Pipe Dream est un jeu sur micro-ordinateur qui a connu un certain succès avant d'être adapté sur consoles. Ce jeu de réflexion va donc commencer une nouvelle carrière sur Super Famicom. Le principe du jeu est simplissime : vous incarnez un petit plombier qui doit réparer une série de fuites en plaçant des bouts de tuyaux les uns derrière les autres. D'un côté d'un mur, un tuyau déverse de l'eau au bout d'un temps donné. De l'autre, un conduit qui

Sur la gauche de l'écran, les prochains tuyaux à venir apparaissent.







Les deux ouvertures sont reliées par votre tuyau, le niveau est fini!

dépasse du mur vous permettra d'évacuer l'eau si vous arrivez à le relier avant l'arrivée du liquide.

La difficulté vient du fait que l'ordinateur vous propose aléatoirement une série de tuyaux coudés qui ne se combinent pas forcément en ligne droite et qui vous forcent à toutes sortes de circonvolutions "tubuesques". Vous devez en choisir certains, en rejeter d'autres en espérant que dans les prochains, il y aura celui que vous attendez! Graphiquement très simple, Pipe Dream fera fonctionner vos méninges!



Vous pourrez acquérir avec vos gains des bonus qui vous permettront de stopper le temps, de réagir plus rapidement...

# MAGICAL TARURUTOKUN

MD



Une attaque sournoise.

La genèse de ce titre est assez curieuse! Il s'agit de l'adaptation sur MD — mais une autre compagnie vient également d'en réaliser une version pour la Super Famicom — d'un manga vedette au Japon. Sega n'a acquis (très cher) la licence que pour le Japon. Ce jeu a donc été commercialisé ailleurs, notamment aux Etats-Unis, sous un autre titre et avec des sprites différents: "retravaillé", il porte le nom de Decap' Attack!

Dans la version japonaise, vous incarnez un petit magicien qui se promène à travers des niveaux, en récupérant des objets et en les projetant sur ses adversaires. Sprites de dimension respectable, objets magiques à votre disposition, ambiance manga...

Domage que ce jeu très sympathique ne puisse se déguster que dans les boutiques d'importations parallèles!



Un minimum de japonais.

On peut être magicien et sportif!



Rencontre avec Dracula.

Magical Taruruto Kun est vraiment un petit magicien.





## TWINKLE TALE



Un des boss de fin de niveau que vous aurez à affronter.



La présentation est superbe !



MD

**E**n attendant les prochains grands titres de Sega qui ne devraient pas arriver avant la fin de l'année (sauf Super Monaco GP II), les possesseurs de Megadrive restent un peu sur leur faim.

Heureusement, Was proposera une cartouche de la qualité d'un méga-hit Sega. Shoot-them-up prenant, Twinkle Tale vous demandera de veiller à la destinée d'une petite magicienne. Celle-ci, pour mener à bien sa quête, parcourt une série de niveaux qui combinent scrollings verticaux et horizontaux. Elle doit affronter les traditionnelles hordes de démons et autres créatures surgies de l'enfer.

Ce jeu, proche d'Undeadline, propose des bonus à foison, des armes/sorts de magie plus efficaces les uns que les autres, des boss de fin de niveau, des pièges dans tous les sens (chutes de rochers, fosses béantes qui s'ouvrent sous vos pieds, labyrinthes ...). C'est beau, ça bouge bien et ça sort à la fin du mois de juin au Japon !

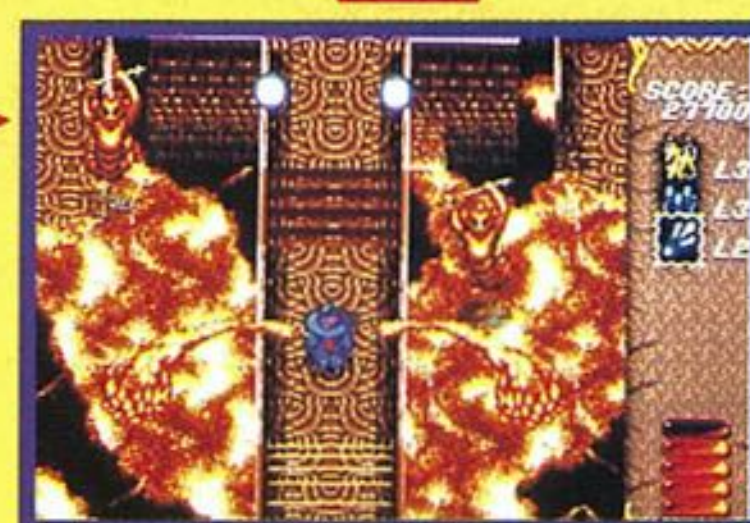


Il s'en est fallu d'un cheveu !



Comme vous pouvez le constater, sur le côté s'affiche votre arsenal ainsi que votre niveau d'énergie. A chaque fois que vous vous emparez d'un des objets spéciaux, celui-ci gagne un niveau et devient donc plus efficace.

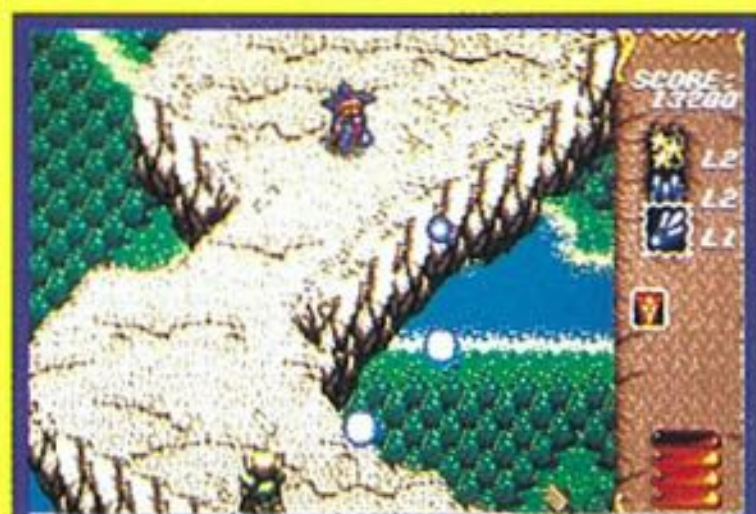
La photo ne rend pas l'animation des flammes ni le superbe cyclage des couleurs.



Beau et amusant : un hit potentiel !



Les petits diabolins mauves dansent une sarabande effrénée autour de vous.



Le moindre faux pas est fatal.



# MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.





# DYNA WARS

**SFC**



**▲ Un bon moyen pour se débarrasser des phoques : sautez leur dessus à pieds joints !**



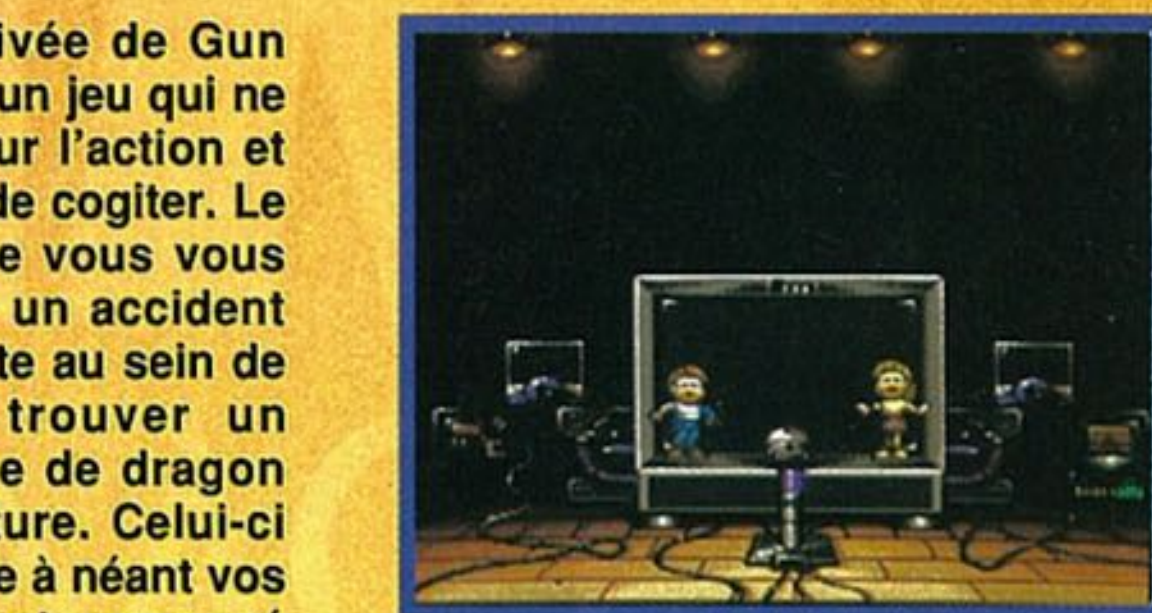
▲ **Attention aux fleurs carnivores !**



**Les blocs de pierre, qui servent de protection à l'homme préhistorique manipulant la machine infernale, éclateront au premier coup de patte de votre monture.**



**Sur la plate-  
forme  
supérieure,  
une warp  
zone.**



**▲ Lors d'un incident, vous vous retrouvez rapetissé et projeté à l'intérieur de la machine.**



▲ **Plates-formes mobiles sur coucher de soleil.**



**Après avoir quitté le dos de votre dragon, vous êtes allé appuyer sur la colonne mobile. Il ne vous reste plus qu'à regagner votre monture pour poursuivre votre route.**



**Un déplacement original : le skate-board aquatique !**



# MEGA

## *130 jeux*

# C'EST PLUS

# FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.





# NIHONGO

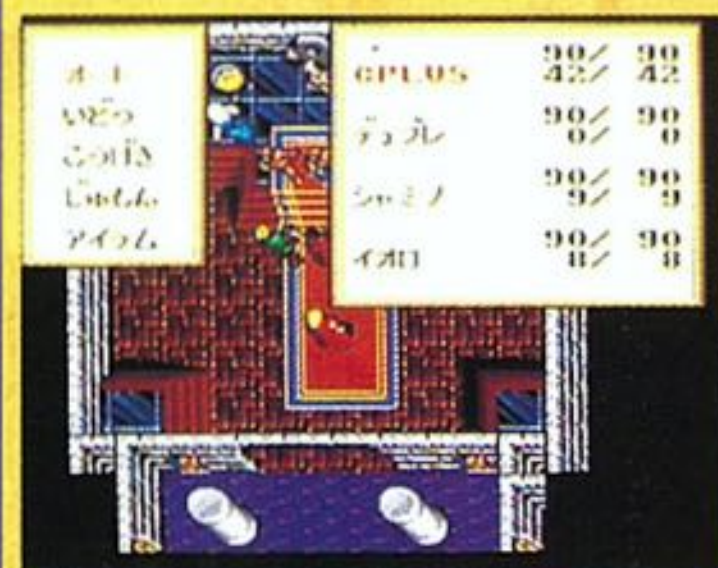
## UN EXEMPLE PRATIQUE : ULTIMA VI

Quelques clefs pour déchiffrer le japonais

Ce mois-ci, nous allons essayer de mettre en pratique les rudiments de la langue japonaise que nous avons abordés dans le dernier numéro de Consoles +. Pour cela, j'ai choisi une cartouche qui offre deux particularités intéressantes. La première, c'est qu'elle est la preuve pixelisée que les très bons jeux ne sont pas l'apanage de la micro (et toc!). En effet, un des fleurons du bastion des micro, je veux parler d'Ultima, vient de tomber! Il est en effet disponible sur SFC et est quasiment semblable à la version PC. L'autre caractéristique de ce jeu est de proposer une série de commandes... en japonais. Le premier réflexe est de se dire qu'une telle cartouche est inutilisable en France. En fait, on va voir qu'avec les syllabaires du mois dernier, un dictionnaire (il en existe

des tout petits, de poche, du genre "Le petit futé"), un peu d'imagination et de patience, on va pouvoir jouer à Ultima VI.

Le principal obstacle à la pratique d'Ultima vient tout simplement du fait que les menus sont en japonais. Impossible d'effectuer la moindre action à moins de traduire les différentes commandes. Ce n'est pas très difficile, car les actions sont en Katakana ou en Hiragana. Comme on l'a déjà vu, pour les termes en Katakana, il suffit de trouver l'expression ou le mot anglais qui y correspond. Ainsi, AITEMU veut dire ITEM (objets), SEBU signifie SAVE (sauvegarder). Rappelez-vous que pour les transcriptions de Katakana en anglais, il faut se baser sur la prononciation anglaise des mots! D'autre part, les mots en Hiragana d'origine japonaise ne posent pas plus de problème. Grâce à votre dictionnaire, vous vous apercevrez que HANASU veut dire PARLER.



Le menu qui se dresse sur cet écran sert à gérer les combats :

OTO. Automatique :  
Votre équipe se débrouille comme une grande!  
ITEU. Cruel :  
Attaque sauvage, bestiale de vos adversaires.  
KOOGEKI Attaque  
DJUMON Commande



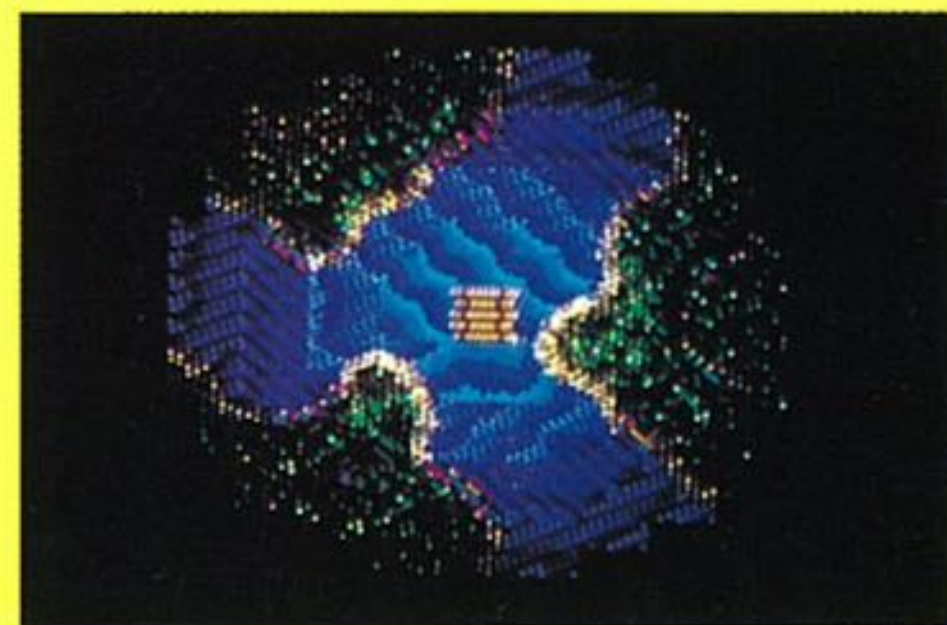
Le menu principal :

AITEMU. Item	Objet
HANASU	Parler
SHIRABER	Examiner
KOOGEKI	Attaque
DJUMON	Commande
KYANPU	Camp
SEBU	Sauvegarder



La sélection de la commande Item du menu principal vous entraîne dans un autre sous-menu :

TSUKAU	Sélectionner le personnage.
WANASU	Remettre un objet.
UTSUSU	Copier.
SUTERU	Jeter, abandonner.
NARABEKAE	Ranger un objet.
MODO. Mode.	Appelle un sous-sous-menu :
KONBATO	Combat
SAUNDO. Son.	Appelle le sous-sous-menu :
MESEDJI. Message.	Modifie la vitesse d'affichage.
SUTEREO	Stereo
MONO	Mono



Malgré cette méthode, vous ne serez sans doute pas capable de finir le jeu sans l'aide d'une personne qui y a joué sur micro. En effet, s'il est fort possible de se débrouiller pour les commandes, toutes les indications fournies lors de vos rencontres sont en japonais. Et dans un japonais qu'il est nettement moins aisé de traduire, à cause des particularités de la grammaire et de la syntaxe nipponne. Certains renseignements sont très précis et peuvent être découverts grâce à la seule logique. Si l'on ne peut terminer cette cartouche avec les quelques informations que C+ vous a fournies, la méthode reste valable pour des jeux d'aventure aux scénarios moins complexes.



# MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous

faudra aussi avoir les bons réflexes.





# UN PROGRAMMEUR FRANÇAIS A TOKYO

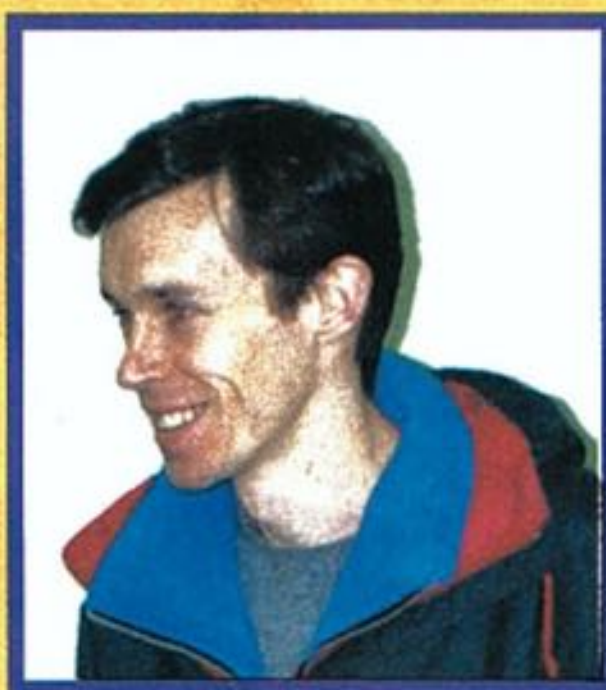
**L**oriciel est sans aucun doute l'éditeur français qui, actuellement, s'intéresse le plus au pays du Soleil-Levant. Après avoir signé toute une série d'accords qui aboutiront

à la commercialisation au Japon de jeux tels que Panza Kick Boxing, Davis Cup Tennis, Builder Land, Baby Jo, etc. sur des consoles aussi différentes que la PC Engine, la Game Boy, la Super Famicom ou la Megadrive, l'éditeur est passé à la vitesse supérieure en envoyant carrément là-bas un programmeur de son équipe, Pascal Jarry, pour superviser certains travaux de développement. Nous l'avons interviewé à Tokyo.

**C+ : Pascal, qu'est-ce qui t'a le plus surpris au Japon ?**

**Pascal :** En fait, je n'ai pas été trop surpris. Je m'étais beaucoup renseigné avant de partir. Les Japonais correspondent aux clichés qu'on connaît en Europe : dans le métro, les pousseurs en gants blancs, les drogués du travail, la foule omniprésente... J'ai été étonné en revanche de trouver des distributeurs d'à peu près tout ce qui existe (des piles aux appareils photo !) sauf de nourriture, de barres en chocolat, de chewing-gum...

Les Japonais travaillent vraiment comme des forcenés : sept jours sur sept, beaucoup dormant sur place, au pied de leur ordinateur, dans des pièces aux stores tirés — ce qui permet



d'oublier si on est le jour ou la nuit et de travailler ainsi un peu plus. Pour tenir, beaucoup sont devenus des "camés" légaux à l'aide d'une série de dopants à base de vitamines, d'excitants, de produits de mise

en forme, qu'on boit ou qu'on mange tout au long de la journée.

**C+ : Comment se passe ton travail ?**

**Pascal :** Je travaille en collaboration avec les équipes de développeurs japonais et nos équipes en France. Par modem, j'envoie des données ou en reçois.

Le serveur de Loriciel est très bien fait et me permet de prendre tout ce dont j'ai besoin à

n'importe quel moment de la journée.

**C+ : Quelles sont tes relations avec les Japonais ?**

**Pascal :** Pour tout ce qui est relations professionnelles, il n'y a aucun problème.

Entre passionnés d'informatique, on arrive toujours à se comprendre !

En revanche, les relations humaines sont un peu plus difficiles ! La langue n'est pas le problème principal puisque je parle japonais. Mais la mentalité nipponne est tellement différente de ce que nous connaissons ! J'ai souvent l'impression d'être le gaijin de service, le "singe savant" qui parle japonais et qu'on vient observer...

**C+ : Et si c'était à refaire ?**

**Pascal :** Pas de problème, Tokyo est trop génial. Je partirais !

**C+ : Merci Pascal, et à bientôt !**

## BRUITS

**V**irgin aurait laissé tomber la version Mega CD de "Dune". Les propriétaires des droits du film auraient exigé que Virgin verse à nouveau une somme colossale pour les CD-Rom consoles.

**L**e petit père Mario, qui se heurte de plus en plus aux USA à un antinipponisme forcené ("Japan Bashing"), essaie de calmer les choses comme il peut. Après avoir tenté de racheter une équipe

de base-ball américaine, l'éditeur japonais lance une autre entreprise de séduction en essayant de transférer le plus possible de centres de décision du pays du Soleil-Levant aux USA.

La société a même annoncé — très sérieusement en plus : ils sont vraiment impayables ces Japonais — qu'elle pensait déplacer le siège social du Japon aux Etats-Unis ! Quand on sait ce que Nintendo Japon pensent des gaijins ("étrangers"), on reste songeur...

**R**elations Sega-Accolade : le beau fixe.

Accolade a joyeusement dénoncé son petit camarade Sega auprès de la Commission européenne chargée de trancher tout problème lié à la concurrence, en l'accusant de pratiques restrictives et anticoncurrentielles ! Pour une fois que ce n'est pas Nintendo qui tape sur Sega...

**S**ega aurait vendu les droits de Sonic à Adam, compagnie qui en réaliserait une version à cristaux liquides. La raison : permettre au plus grand nombre de connaître le petit hérisson bleu pour ensuite ne le proposer que sur consoles Sega, et pas sur micro ni sur des marques concurrentes.

**M**icroprose prévoirait d'adapter d'autres simulations de vol sur les consoles Nintendo !

**S**ega aime les procès ! Jean Coil, un Américain, vient d'intenter un procès à Sega US selon le Nikkei Sangyo Shinbun. Il prétend avoir inventé un procédé recourant à un signal basse fréquence qui aurait été utilisé pour les animations couleur de la Master System et de la Megadrive sans son autorisation. Bien que Sega prétende utiliser un signal haute fréquence, il paraît qu'un tribunal des USA a condamné Sega US à verser trente-trois millions de dollars (cent quatre-vingt-dix-huit millions de francs environ) ! Affaire à suivre !



# MEGA C'EST PLUS FORT

## *QUE SUPER*

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances... Super, c'est mieux que bien, mais Mega c'est plus fort que super.



**C'EST PLUS FORT QUE TOI.**



# AVEC DESERT STRIKE

# VOUS VOLEREZ EN PLEIN

# COEUR DE L'ACTION!

Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Américain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d'une grande intelligence stratégique.

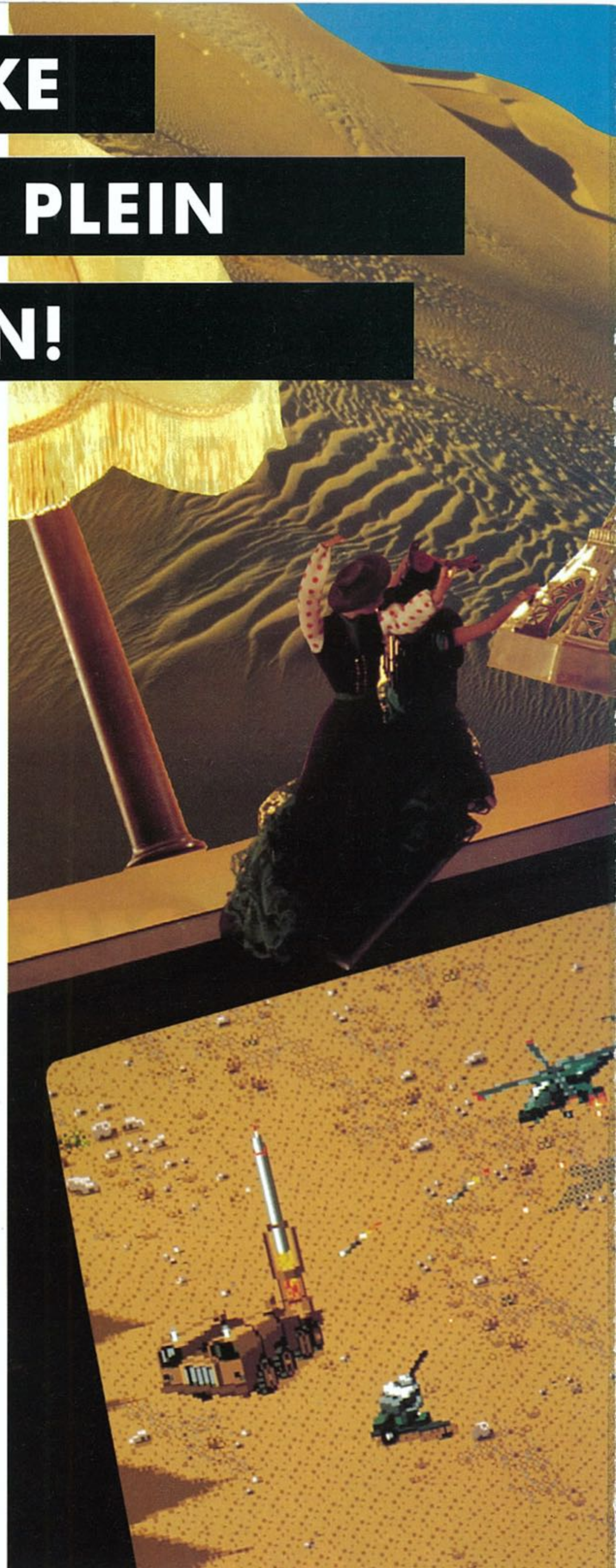
Vous dominerez parfaitement l'action d'une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satellites vous bénéficierez d'une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de



naviguer au travers des lignes ennemies et de localiser leur armement.

Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!



SEGA  
MEGA DRIVE





ELECTRONIC ARTS™

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00



# FLASH

Flash ! Un coup d'œil rapide sur des CARTOUCHES QUE NOUS NE POUVONS VOUS PRÉSENTER EN TEST, POUR DES RAISONS DIVERSES ET VARIÉES, DÉLAIS, ACTU, NOMBRE DE PAGES, CARTOUCHE SANS GRANDE IMPORTANCE, ETC. RASSUREZ-VOUS, NOUS AVONS QUAND MÊME EXPLORÉ CES JEUX À FOND ET NOS NOTES SONT MÛREMENT RÉFLÉCHIES !



## RANMA 1/2

### SUPER FAMICOM

Cette cartouche va vous entraîner dans une série de duels avec des professionnels des arts martiaux, du karaté-do au kung-fu. Le jeu existait déjà sur PC Engine et la conversion est tout à fait réussie graphiquement: sprites de grandes tailles, décors soignés, personnages pittoresques et variés... Chaque adversaire dispose d'une attaque spéciale ; à vous de trouver la parade adéquate.

La jouabilité est excellente : large gamme de coups et bonne ergonomie du joystick. Le jeu à deux apporte un plus certain et

la progression de la difficulté combinée aux options de départ variées permet à chacun d'y trouver son compte. Sans être le soft du siècle, ce jeu vous promet du plaisir.

PRESENTATION	36%
GRAPHISME	92%
ANIMATION	86%
BANDE-SON	77%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	70%
INTERET	70%

## THUNDER PRO-WRESTLING

### MEGADRIVE

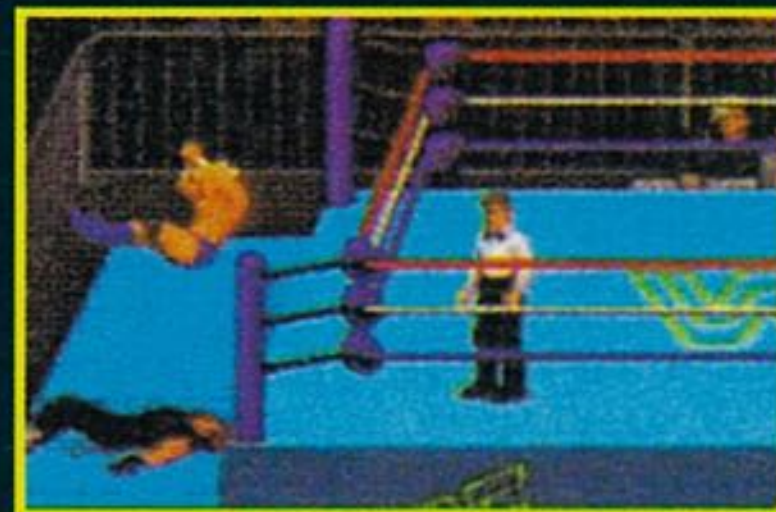
Vous commencez le jeu en choisissant votre mode de combat : coupe du monde, éliminatoires, combat par équipe ou avec handicap (un contre deux).

Ensuite vous sélectionnez votre catcheur parmi une liste de 12 combattants aux muscles saillants. Une série d'options vous permet de gérer le niveau

## SUPER WRESTLE MANIA

PRESENTATION	85%
GRAPHISME	83%
ANIMATION	90%
BANDE-SON	84%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	86%
INTERET	91%

Vous incarnez les dix meilleurs catcheurs au monde. Animal le Dingue, Randy Savage le play-boy ou Earthquake le plus lourd des combattants... WWF propose trois modes de jeu : un contre un, en équipe ou en option dernier survivant. Dans ce dernier cas, chaque joueur choisit 4 catcheurs. Dès qu'il se fait sortir du ring, il est remplacé par un de ses coéquipiers. Le dernier survivant donne la victoire à son équipe. Pour chaque combattant vous disposez de 20



## SUPER NES

mouvements spécifiques, de la prise d'épaules classique au saut de l'ange en passant par le coup de boule et la manchette.

La preview parue dans le Consoles + n°8 nous avait mis l'eau à la bouche. La version finale confirme tout le bien que l'on en pensait. Les combats sont très réalistes et la variété des coups est impressionnante. Tous les boutons du joystick sont utilisés et il faut plusieurs combats avant de maîtriser pleinement tous les mouvements. La présentation, en images digitalisées, est superbe. Les graphismes sont détaillés et l'animation parfaitement fluide.

Actuellement WWF, est le jeu de catch le plus réussi.



de difficulté, le nombre de rounds, la redéfinition des commandes et même les musiques. Une fois sur le ring, les coups volent bas !

Thunder Pro-Wrestling est une adaptation presque fidèle de Wrestling 2 sur PC Engine et de Super Fire Pro-Wrestling sur Super Famicom. Le ring est vu de trois quarts plongeant. Mal-

heureusement cette cartouche est aussi mauvaise que les deux autres.

Une animation de sprites lamentable (les joueurs glissent !), des graphismes ridicules et peu crédibles, une bande-son qui tape sur le système, et une jouabilité très contestable. A éviter.

PRESENTATION	45%
GRAPHISME	33%
ANIMATION	25%
BANDE-SON	43%
JOUABILITE	39%
DUREE DE VIE	40%
INTERET	30%



# PIT-FIGHTER

## SUPER NES

Ici, tous les coups sont permis, surtout les plus violents et les plus sournois. Frapper un



adversaire à terre ou dans le dos est du plus bel effet ! Entre Buzz le catcheur, Ty le lutteur et Kato le karateka, les combattants sont hors pair. Certains adversaires n'hésitent pas à utiliser des armes. Vous aussi vous pouvez ramassez des coupe-chou, des couteaux ou autres barres de fer. Un conseil : évitez d'être en contact avec la foule,

PRESENTATION	65%
GRAPHISME	46%
ANIMATION	45%
BANDE-SON	61%
JOUABILITE	57%
DUREE DE VIE	69%
INTERET	56%

elle vous renvoie sur le "ring" à coup de genoux.

*En dehors du nombre élevé des tactiques et des coups propres à chaque champion et du choix des niveaux de difficulté, le jeu n'est pas vraiment une réussite. Les sprites manquent de finesse et les images digitalisées du public sont ratées. Les mouvements manquent d'originalité et l'animation est loin d'égaler celle du jeu d'arcade. Proche de la version Megadrive, Pit-Fighter est réservé à ceux auxquels la violence ne fait pas peur.*



## FINAL FIGHT GUY

## SUPER FAMICOM

Devant les critiques sur la version Super Famicom de Final Fight par rapport au jeu d'arcade original, l'éditeur a repris sa copie et nous propose Final Fight Guy ! Le regret principal était qu'on ne pouvait sélectionner que deux personnages par rapport au trio de la version arcade. Cette nouvelle version permet de jouer avec Guy, le cogneur de choc. En revanche, il est toujours impossible de jouer à deux joueurs simultanément.

*Le jeu est quasiment identique à Final Fight : mêmes adversaires, même qualité des*

*décors... Il n'a donc d'intérêt que si vous ne possédez pas déjà Final Fight. Capcom n'a fait que remplacer un sprite par un autre ! Je vote tout seul, et à l'unanimité, un blâme moral pour Capcom !*

PRESENTATION	69%
GRAPHISME	90%
ANIMATION	88%
BANDE-SON	82%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	78%
INTERET	85%

# GAME'S

**Le plus  
grand  
choix de jeux**

## PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

## VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

## ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

## LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

## CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

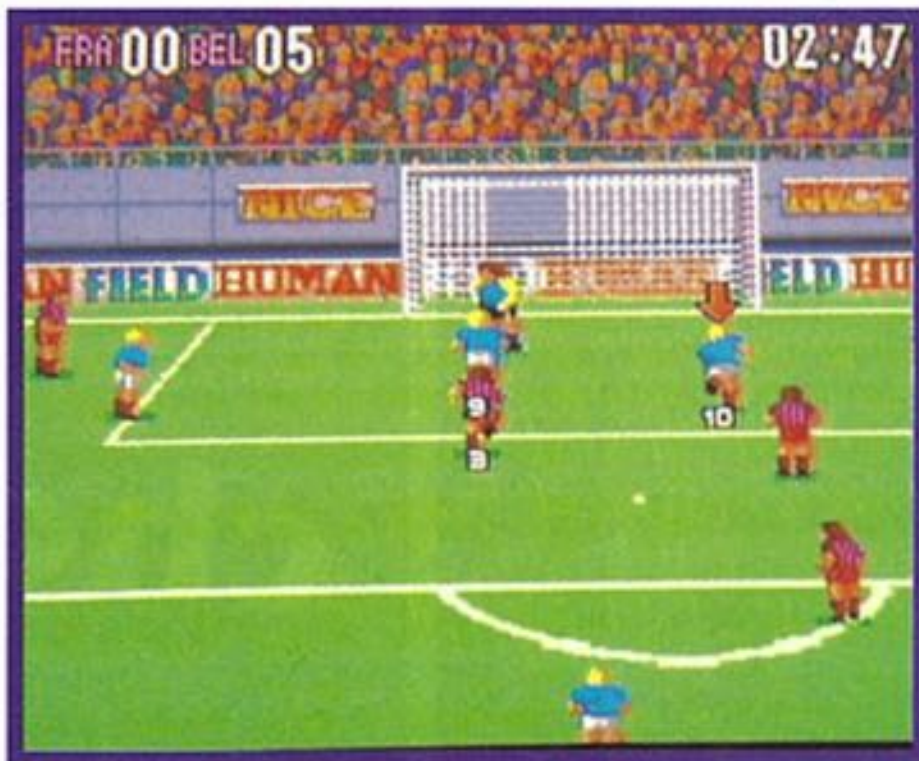


# LES 10 ESSEN

## ZOOM

### SUPER FORMATION SOCCER

**L**a logithèque de la Super Famicom n'est pas encore très riche en ce qui concerne les simulations de sport, mais ce football vous réserve cependant de



nombreuses bonnes surprises. Les options de jeu sont d'une grande richesse : jeu en solitaire ou à deux, les deux joueurs s'affrontent ou jouant en équipe contre le programme, choix de la formation de jeu. La visualisation adoptée est novatrice (vue plongeante aérienne) car elle permet d'avoir une bonne vue d'ensemble tout en conservant un effet de relief suffisant. Le programme joue bien et vous devrez pratiquer à fond le jeu d'équipe (passe directe ou longue) et utiliser tous les coups du football (tackle, retourné, dribble) pour gagner. D'autres possibilités sont gérées directement par le programme. Ainsi, si une passe s'avère un peu haute, le joueur l'amortit de lui-même avec la poitrine. De même, l'arbitre s'occupe des penaltys et pénalités. Les effets spéciaux de la Super Famicom sont judicieusement mis à profit : la taille du ballon varie, contribuant au réalisme et l'approche des buts adverses se manifeste par un zoom très régulier sur la cage visée. Seul petit défaut : le ballon est parfois un peu difficile à localiser rapidement, mais l'habitude y pallie. Une excellente simulation, riche de nombreuses innovations.

### JOE & MAC

**V**ous voici revenu à l'aube de l'humanité, aux temps où la mas-sue constituait l'arme de choix. Une tribu adverse a enlevé les jeunes filles et vous devez les châtier comme il convient, seul ou avec un ami. En chemin, vous devrez affronter de mul-



tiples périls : plantes carnivores géantes, coulées de lave en fusion, chutes de pierre, etc. Bien entendu, la faune est de la partie et vous poursuivra sans relâche : dinosaures gigantesques, ptérodactyles, piranhas et autres amuse-gueules, sans compter les guerriers ennemis qui n'attendent qu'un moment d'inattention pour fondre sur vous. Heureusement, votre pauvre armement de départ va s'enrichir de possibilités complémentaires plus efficaces. La réalisation n'est pas exempte de défauts, en particulier du

fait d'une gestion des collisions un peu floue et de quelques difficultés à effectuer plusieurs actions simultanément. Pourtant, cette cartouche reste prenante pour différentes raisons. Les graphismes sont bien travaillés et chaque niveau possède sa propre atmosphère. De nombreuses animations complémentaires, pleines d'humour, enrichissent chaque séquence (sous les coups de massue, les yeux des hommes préhistoriques leur sortent de la tête ; le premier dinosaure verse une larme avant de rendre l'âme, etc.). Enfin, le scénario est riche de découvertes : certains bonus, par exemple, ne pouvant être récupérés que par



une collaboration intelligente des deux joueurs. Un très bon jeu, qui aurait été parfait avec un meilleur contrôle.

**L'**arrivée de la Super Nintendo semble avoir dynamisé l'importation parallèle des cartouches japonaises et américaines. Ainsi le rythme de ces importations a quasiment quadruplé en quelques mois. Il nous a paru utile de faire le point sur les dix meilleurs jeux actuels en version japonaise. Rappelons que, dans l'état actuel des choses, les cartouches japonaises sont totalement incompatibles avec la Super Nintendo française. En revanche, il existe désormais un adaptateur pour utiliser des cartouches américaines sur une console japonaise (mais attention ! les futures cartouches américaines risquent d'être protégées par une puce spécifique). Signalons que les premiers jeux à paraître seront Super Mario IV (fourni avec la console), Super R-Type, F Zero, Super Soccer et Super Tennis.



# TIELS SUR SFC

## PILOT WINGS

**P**our être enfin promu à la fonction tant convoitée de pilote d'hélicoptère, vous devrez prouver vos capacités en maîtrisant des engins d'une grande variété : biplan léger de faible puissance, difficile à contrôler à grande vitesse, propulseurs de ceinture, deltaplane (difficile à maintenir en l'air et plus encore à poser !), saut de précision en parachute, sans oublier bien sûr l'hélicoptère proprement dit. Vous devrez aussi participer à deux opérations guerrières pour libérer des otages, mais les ennemis sont bien équipés et



d'autant que les épreuves sont vraiment très variées.

ont oublié d'être bêtes ! La réalisation est un petit chef-d'œuvre, en particulier au niveau des graphismes, proprement éblouissants, qui rendent parfaitement l'impression de relief. L'animation n'est pas en reste et la bande-son multiplie les effets sonores superbes. Quant à la jouabilité, elle est tout aussi bonne, tant pour le contrôle des engins eux-mêmes que pour la progression de difficulté ou pour le système intelligent de gestion des échecs. Si vous en avez un peu assez de tuer de l'alien, reprenez du service pour une mission plus "intelligente". Vous ne serez pas déçu,

## LEMMINGS

**C**ertains pourraient s'étonner de la présence de ce jeu d'action/réflexion dans notre sélection. Pourtant, on peut posséder une Super Famicom, machine disposant des capacités nécessaires pour des jeux d'arcade de qualité, et vouloir se dégourdir un peu les neurones, d'autant que cette adapta-



tion est vraiment grandiose. Le but est simple. Les Lemmings, petits rongeurs suicidaires, tombent d'une trappe et marchent jusqu'à leur mort. A vous d'utiliser au mieux les capacités de certains pour les mener jusqu'à la sortie : bloqueur interdisant un passage (mais ne pouvant être désactivé que par sa destruction), grimpeur, parachutiste, terrassier bâtissant des ponts, creuseur. Chaque tableau est en fait une sorte de puzzle, où vous devrez effectuer cer-

taines actions dans le bon ordre. La progression de difficulté est parfaitement menée, les premiers tableaux permettant de se faire la main, tandis qu'à haut niveau, chaque casse-tête vous résistera longtemps. L'ergonomie au joystick est parfaite, ce qui paraissait être une gageure dans un jeu conçu pour la souris. Le système de code, indispensable, est au rendez-vous. Le mode deux joueurs apporte aussi un plus certain,



d'autant que les écrans restent clairs et qu'il n'y a pas de ralentissement. Une adaptation sans faille du meilleur jeu d'action/stratégie.

## SUPER GHOULS'N GHOSTS

**S**ir Arthur, le puissant chevalier, n'a guère de chance. A peine à-t-il le dos tourné qu'on lui kidnappe sa fiancée. Il va explorer des mondes étranges, anéantissant au passage les créatures qui se mettront en travers de son chemin. Son armure magique ne le gêne nullement pour sauter mais, en contrepartie, elle ne supporte qu'un seul impact avant de se désagréger, laissant Arthur en caleçon. Fort heureusement, les coffres contiennent d'autres armures (argent ou or magique, ce dernier vous procurant de nouveaux pouvoirs), des armes complémentaires (lance, couteau, hache, torche, faucille), beaucoup plus efficaces. Ils contiennent aussi, parfois, un magicien qui vous transformera en vieillard voûté ou en nouveau-né braillard si vous n'y prenez pas garde.

La réalisation est de toute beauté. Les graphismes sont superbes, que ce soit pour les

décors ou les sprites. Les effets spéciaux en mettent plein la vue : éclairs dans le ciel, tremblements de terre, flux et reflux de la marée, palette de 512 couleurs pleinement utilisée avec effets de transparence et cyclage des couleurs.

Le supersaut enrichit les possibilités et les quelques rares ralentissements de l'animation ne gênent pas le jeu. Une superbe quête, longue et difficile.





# SUPER MARIO IV

**M**ario, le plombier fétiche de Nintendo, est de retour pour sa plus belle aventure. Bowser et ses enfants ont pris le contrôle du monde Champignon, semant un désordre sans nom et kidnappant au passage la princesse. Ce volet est de loin le



plus vaste de tous. Chaque niveau est lui-même constitué de multiples sous-niveaux, qu'il faudra tous terminer pour découvrir le chemin menant au monde suivant. Les sauts de notre ami sont toujours son arme favorite mais les possibilités de jeu se sont cependant considérablement enrichies. Tout d'abord, il peut disposer d'une monture (un petit dragon). Certains de ces "dragonnets" peuvent voler et lui permettre d'accéder ainsi à des endroits inaccessibles autrement. Notre ami peut aussi tirer des boules de feu, se transformer en Super Mario (équipé de pied en cap) volant sans difficulté, voler encore grâce aux plumes, nager sous l'eau (avec un excellent rendu de l'effet d'inertie) et bien d'autres choses encore. Les maisons de fantômes permettent la sauvegarde du jeu, une fois Mario parvenu à se débarrasser de leurs occupants. Il existe même une série de mondes Etoile, challenge réservé aux meilleurs et testant chacun une capacité particulière de Mario. La réalisation ne pousse pas la machine. En contrepartie, le système de contrôle parfait, la progression de difficulté rondement menée, les puzzles d'une grande richesse et la multitude de "surprises" à découvrir en font un jeu inégalable. Un grand logiciel, fourni avec la Super Nintendo française, que les possesseurs de Super Famicom devront impérativement se procurer.

## RUSHING BEAT

**R**ushing Beat est un beat-them-all ayant le goût et l'odeur de Final Fight, mais pouvant se jouer à



deux, ce qui a justifié notre choix. Ce jeu de "bâton" de rue met à profit toutes les recettes qui ont fait le succès du genre : des décors variés et bien travaillés, des ennemis tous plus impressionnants les uns que les autres, la plupart disposant d'ailleurs d'une attaque particulière et enfin des gardiens de fin de niveau redoutables, d'autant qu'ils sont épaulés par leurs lieutenants. Les coups portés sont d'une grande variété. Le programme utilise d'ailleurs une gestion originale puisqu'il se charge, de lui-même, de réaliser l'enchaînement des coups, ce qui évite d'avoir à retenir une trop vaste gamme de fonctions.

Crochet au foie, direct en pleine poire, coup de pied volant ou circulaire, projection, casse-tête et marteau piqueur... Bref, les ennemis ne sont pas à la fête quand vous vous énervez. Quelques bonus disséminés amélioreront encore votre force de frappe ou vous redonneront un peu d'énergie. Le jeu est assez facile jusqu'au 4<sup>ème</sup> niveau, mais reste suffisamment ardu ensuite pour ne pas être terminé trop facilement. La réalisation est excellente, hormis une animation un peu saccadée, rançon probable d'un manque de place mémoire. Le meilleur jeu de combat sur cette machine.



## LEGEND OF ZELDA

**L**es puissances du Mal sont de retour : la princesse Zelda a été enlevée et votre père a disparu. Pour retrouver l'un et l'autre, vous allez entamer une quête homérique, formée d'une



succession de missions à accomplir, d'objets à trouver et de lieux à explorer. La vue aérienne conserve l'impression de relief tout en autorisant

une bonne vision d'ensemble. Le monde est gigantesque et les possibilités de jeu tout aussi importantes. Ainsi, les buissons qui vous bloquent le passage ne résisteront pas longtemps à vos coups d'épée, vous permettant de progresser ou de découvrir à l'occasion un passage secret. Ailleurs, une simple fissure dans un mur devra vous mettre la puce à l'oreille. La pose d'une bombe confirmera vos intuitions en révélant une salle secrète une fois le mur écroulé. Quasiment tous les éléments (vase, arbre, animal) peuvent être utilisés comme projectiles pour vous débarrasser des gêneurs.

La réalisation est excellente, ce type de programme ne permettant guère de faire des merveilles en matière de graphisme ou d'animation. Les dialogues, en japonais, ne sont heureusement pas indispensables à la poursuite de votre quête, la version européenne (sortie prochaine probable) constituant toutefois un "plus" certain. La sauvegarde par pile n'a pas été oubliée, indispensable pour ce type de jeu. Une aventure passionnante qui ne vous lâchera pas avant de longs mois.





# SUPER EDF



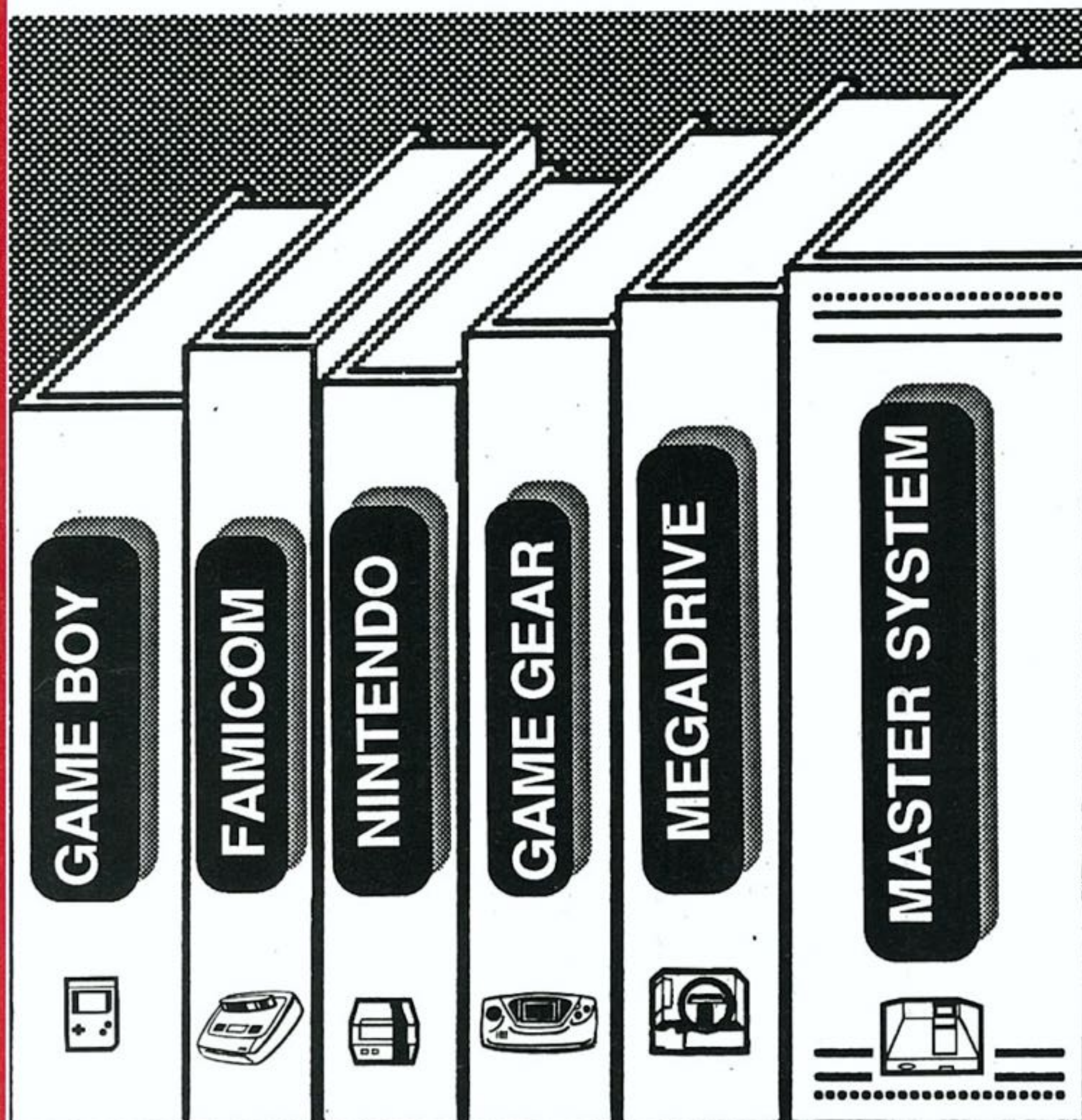
**U**ne fois encore, la survie de la terre ne dépend plus que de vos capacités de pilote. Une importante flotte d'aliens patrouille dans les airs. Vous incarnez un pilote de l'E.D.F. (Earth Defense Force) devant écarter cette menace. Votre vaisseau ressemble à s'y méprendre

à Colombia, la navette spatiale américaine. Au début de chaque nouvelle mission, vous choisissez votre arme principale parmi les huit proposées. Votre arme va peu à peu acquérir plus de puissance pour finir par devenir carrément dévastatrice. Deux satellites de tir viendront vous aider, pouvant se positionner de chaque côté, voler librement avec vous, vous protéger en vous tournant autour, ou encore se diriger automatiquement vers les adversaires. La réalisation est superbe. Les décors de chaque niveau sont travaillés à l'extrême et d'une grande diversité. Les vaisseaux mère, quant à eux, occupent un bon quart de l'écran et disposent d'attaques renouvelées. Les coprocesseurs graphiques ont été mis à contribution pour des effets spectaculaires: effets de transparence lors du passage derrière les nuages, zoom à forte amplitude lorsque l'on se rapproche de la station orbitale ou de la planète des aliens. Les quelques ralentissements de l'animation (rares heureusement) ne gênent pas trop le jeu. Un grand shoot-them-up, dont la seule réelle lacune est l'impossibilité de jouer à deux.

# F-ZERO

**E**n dépit de son âge (ce logiciel est quasiment contemporain de la sortie de la Super Famicom au Japon), F-Zero demeure l'une des meilleures courses de voitures. Chaque épreuve comprend vingt participants. Différents véhicules sont disponibles, chacun possédant ses avantages et inconvénients propres. Les huit

pistes vous conduisent dans des paysages surnaturels et sont redoutables par les difficultés variées qui complètent le tracé déjà difficile de la route: rafales de vent puissantes, mines, tremplins, pôles magnétiques pompant votre énergie, etc. La gestion de l'énergie est capitale pour ne pas vous arrêter en plein tour et vous devrez donc penser à refaire le plein à temps. La réalisation est impressionnante, en particulier l'animation ainsi que certains paysages 3D. La jouabilité est parfaite, les boutons complémentaires d'index étant bien mis à profit pour un effet de volet supplémentaire dans les virages. F-Zero n'est pas trop difficile à terminer et il est si divertissant que l'on ne s'en lasse pas.



**TOUTE LA CONSOLE DE JEUX  
CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!**

MEGADRIVE  
SEGA  
NINTENDO  
GAME BOY  
NEC  
GAME GEAR  
LYNX  
NEC GT TURBO  
NEO GEO

**3615  
CONSOL PLUS**

on vend... du neuf, de l'occasion  
on rachète et on paye cash !...

**3615 CONSOL PLUS**

*La Console de Jeux... tout simplement !*

ALPHA 2000

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)



# wonderboy v

**Conseils primordiaux :** Il faut interroger toutes les personnes que vous trouverez et il faut tout acheter sur votre passage. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous pouvez en gagner en tuant les ennemis et ensuite revenir acheter l'élément.

## Le monde 1

**U** début : allez à la maison (1) où se trouve une vieille sorcière qui vous donnera la magie du Fire Storm. Puis en sortant, allez sur le toit de cette maison et sautez : des pièces apparaîtront. Dans la maison d'après, vous trouverez en vente des bottes qui sont un peu plus rapides que les premières. Achetez-les. Continuez votre chemin en essayant de gagner le maximum d'argent possible. Une fois que vous avez atteint le village des Champignons, faites une sauvegarde puis achetez, dans les différents magasins, en priorité la lance puis le reste (armure, potion, bouclier...).

Ensuite, placez-vous à l'endroit A (entre les statues), dirigez-vous vers le haut. Vous vous retrouvez au royaume de la reine des fées qui vous donnera une petite fée. Cela fait, revenez dans le village et lancez-vous dans la forêt (à droite du village). Au bout de celle-ci, pénétrez dans la grotte où vous trouverez l'ocarina au point 2. S'il n'est pas là, c'est que vous avez oublié d'interroger un habitant. Dans ce cas, partez dans le village et interrogez tout le monde.

Une fois l'ocarina en votre possession, placez-vous sur l'emplacement à musique et utilisez l'ocarina en jouant les notes suivantes :

- 1° porte : BABABCB
- 2° porte : ABCBCAB
- 3° porte : ACCABAB

N'oubliez pas d'ouvrir un coffre qui vous donnera un cœur supplémentaire.

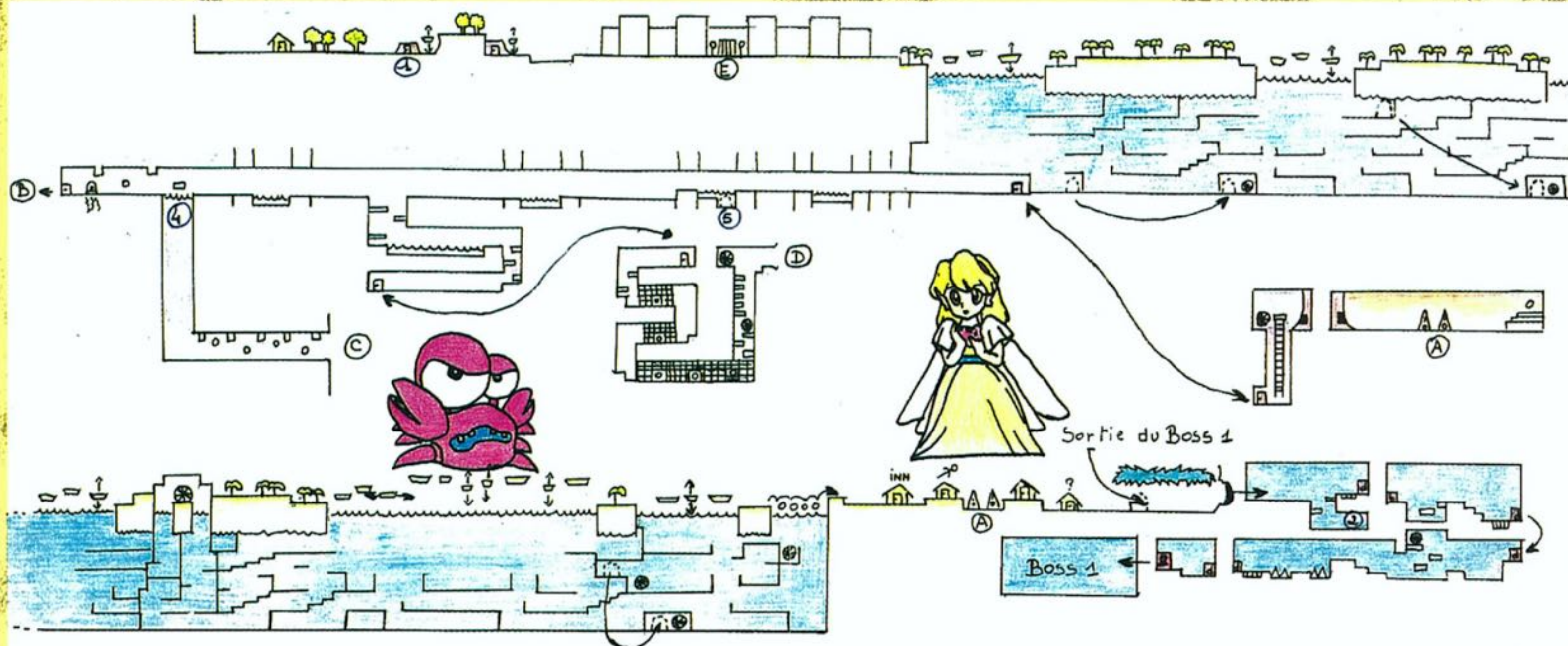
**BOSS 1 :** Pour le battre, placez-vous près de ce champignon géant et faites tourner votre lance (Haut + B) et si votre énergie est au plus bas, n'oubliez pas

d'utiliser votre potion revitalisante. Après avoir battu le boss retournez au royaume de la reine. Allez vers la gauche : un passage sera ouvert dans le tronc de l'arbre, prenez-le et descendez l'échelle. Vous trouverez une porte qui vous mènera au château.

## Niveau 2 : Le château

Continuez votre progression en avançant vers la gauche. Au croisement, descendez prendre un cœur donnant le plein d'énergie avant d'affronter le chevalier qui se trouve à gauche du croisement et qui détient la reine prisonnière. Pour le battre, il faut se baisser et donner des coups de lance (il est conseillé de s'aider de la magie du Fire Storm pour le vaincre plus aisément).

Après l'avoir battu, sortez par la porte B : vous vous retrouvez dans une tour. Montez jusqu'au sommet qui est le palais de la reine libérée. Interrogez toutes les servantes avant de vous présenter à la reine qui vous donnera accès au village du château par l'intermédiaire de la porte située au-dessus de la porte B. Une fois



## LEGENDE :

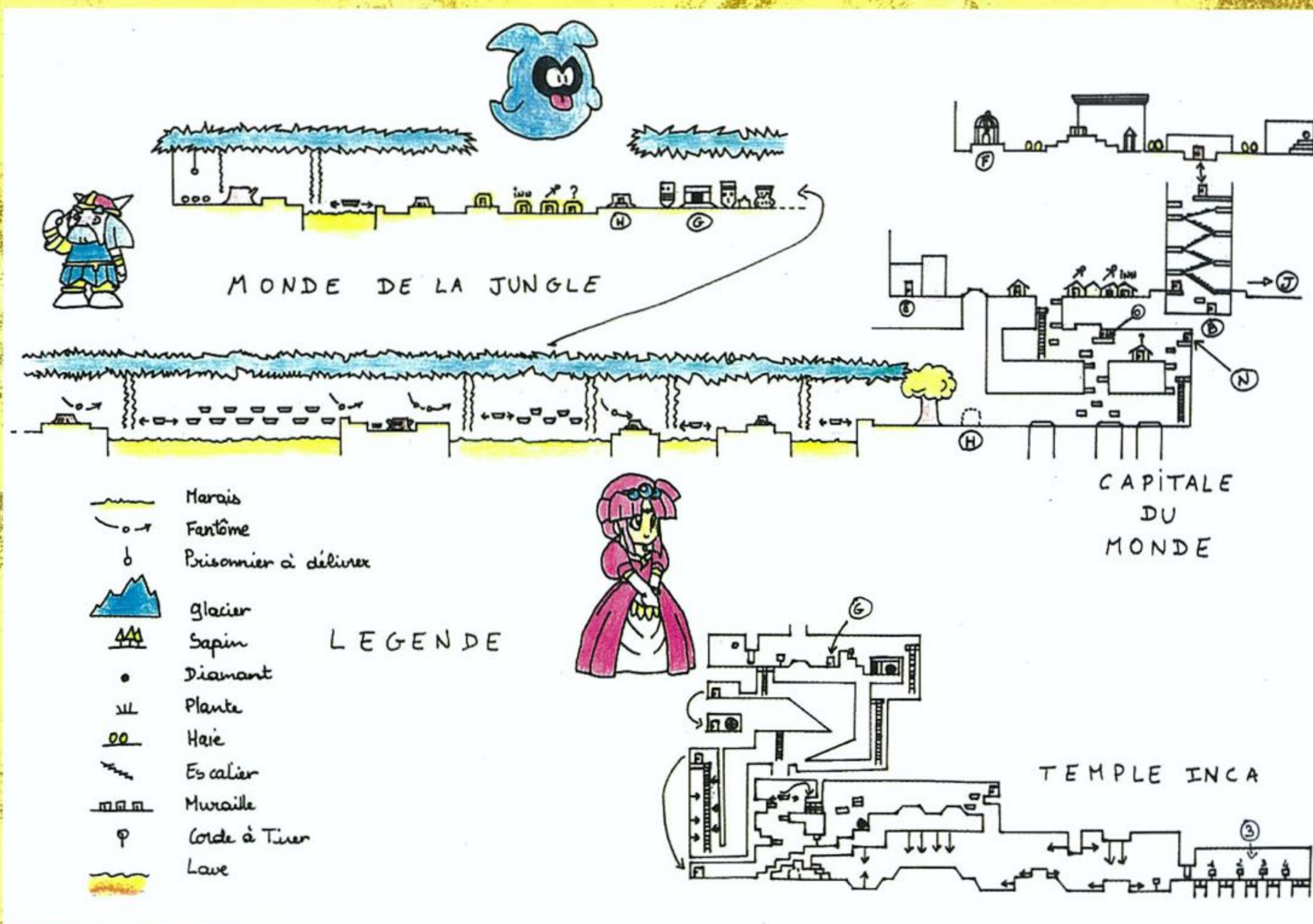
- arbre
- palmier
- cactus
- mer
- jungle
- pointe
- échelle
- liane
- pont
- plate-forme
- plate-forme rebondissante

- porte
- porte secrète
- porte de Boss
- porte à ouvrir par la musique
- emplacement pour jouer de la musique

- Porte des Fées
- ennemi
- tir des ennemis
- Trésor
- Cible à détruire
- Ventilateur
- Tapis roulant

- Bouton Pressoir
- Briques cassables
- INN Maison de Sauvegarde
- Armurerie
- Boutique





dans le village, faites une sauvegarde avant de poursuivre votre aventure.

## Le Village du château

C'est un lieu important, une véritable plaque tournante du jeu puisque à partir de cet endroit, on peut aller à

tous les autres points. Essayez de bien vous familiariser avec ce lieu.

D'abord, comme dans tout village, allez faire vos achats. Ne vous inquiétez pas si certaines portes ne s'ouvrent pas, elles seront accessibles un peu plus

tard. Il existe aussi un diamant de 500 000 gold : laissez-le, il est beaucoup trop cher, vous pourrez l'acheter seulement quand vous aurez atteint l'avant-dernier niveau. Lorsque vous avez fini vos achats, lancez-vous dans le monde de la Jungle. ■

## Le monde de la Jungle

Tout d'abord, vérifiez que vous portez les bottes adéquates : elles vous permettent de grimper aux échelles et aux lianes à une grande vitesse. Avancez ensuite jusqu'au village et faites les opérations habituelles (sauvegarde, achats, etc.). Puis allez à la maison sans insigne où se trouve le vieux nain qui vous donnera une mission : aller libérer un habitant de son village qui est entre les mains des sauvages. Partez

à gauche jusqu'au bout ; là se trouve le nain ligoté et bien gardé. Pour le libérer, il suffit de tuer quelques sauvages, les autres fuiront. Ensuite, revenez au village où ce dernier vous attendra pour la conquête du Temple inca. (G).

## Le Temple inca

Dans le village de la Jungle, interrogez la naine, le nain vous suivra. Avancez jusqu'à l'entrée du Temple G. Entrez et foncez vers la gauche jusqu'à la vue d'un bouton pression, sautez dessus et pénétrez dans le passage qu'il dévoile. A l'intérieur se trouve une chauve-souris géante, battez-la et elle vous donnera la flamme qui permet la vision dans le Temple. Maintenant que vous voyez clair, référez-vous au plan et prenez tous les coffres avant d'affronter le boss 2.

Pour l'affronter, allez à la salle 3 et faites la combinaison suivante : 2-3-1-4, elle correspond à l'ordre dans lequel il faut appuyer les boutons-poussoir. Pour le boss 2 : placez-vous sur la plate-forme au milieu de l'écran, esquiviez les tirs, attendez que les boules passent avant d'aller frapper ces têtes. Acharnez-vous sur une seule, ainsi il sera plus simple de battre l'autre après. A la fin du combat, vous gagnerez le trident.

## Le monde aquatique du Niveau 1

Une fois le trident en votre possession, vous allez pouvoir explorer les fonds aquatiques. Partez au niveau 1, utilisez le trident et jetez-vous à l'eau. Une fois dans l'eau, suivez le plan et prenez tous les coffres. Pour plus de facilité de déplacement, il est conseillé d'utiliser un autofire sur le bouton C. Lorsque vous avez fini de prendre tous les coffres, lancez-vous à l'attaque du monde de Poseidon. ■

## L'équipement (1)

### LES ARMES (weapons)



**LES EPEES.** Tout au long de votre aventure, vous trouverez toutes sortes d'épées qui seront au fur et à mesure de plus en plus puissantes.



**LES LANCES.** Elles sont au nombre de 2. Elles sont peu puissantes mais elles sont fort utiles grâce notamment à leur longueur.



**LE TRIDENT.** C'est la seule arme de moyenne puissance qui vous permet de nager dans l'eau. Il est indispensable de la posséder.

### LES ARMURES (armors)

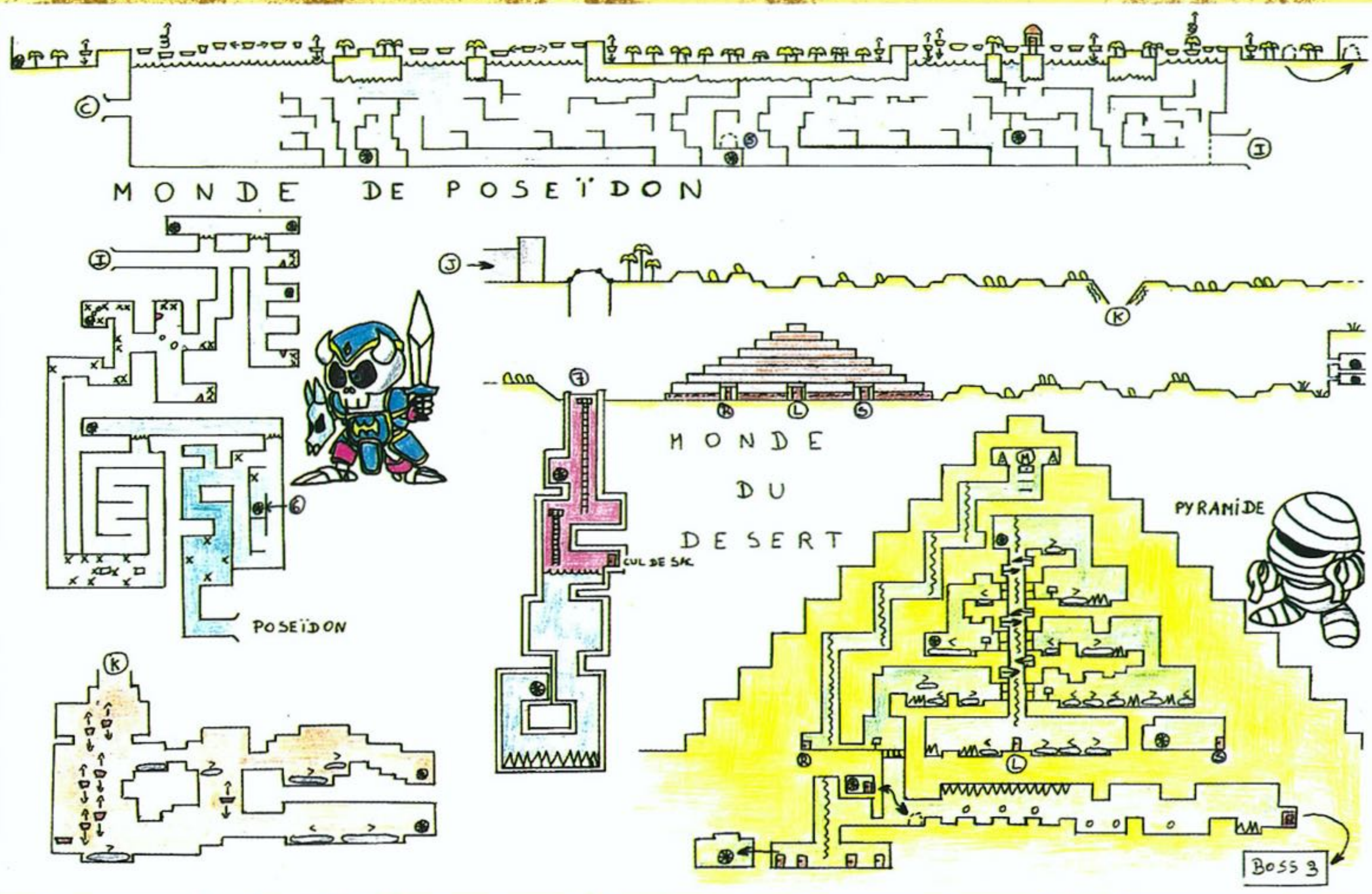


**LES BOUCLERS.** Tout comme les épées, les armures et les boucliers deviendront de plus en plus puissants et vous protégeront au fil de votre progression.



**LES BOTTES.** Contrairement aux autres équipements, les bottes changent de nature selon l'action. (ex : bottes de glace, d'eau, de sable...).





### Le monde de Poseidon

Allez au château et plongez dans l'eau à l'emplacement 4. Vous vous retrouvez dans le monde de Poseidon (C), prenez tous les coffres à l'aide du plan. Dans l'eau se trouve un coffre inaccessible. Pour le prendre, il faut partir au château à l'emplacement 5 où se trouve un passage secret qui vous mènera à ce coffre. A la surface, tout à fait à droite, il y a un coffre entouré de rondins. Pour l'acquérir, prenez la porte secrète notée sur le plan. Ce coffre contient la clef ouvrant le labyrinthe de Poseidon (I). Dans ce labyrinthe particulier, il faudra détruire des

cibles pour arrêter certaines hélices qui barrent le passage à des coffres. Une fois tous les coffres ouverts, sauf le 6, allez voir Poseidon : il arrêtera l'hélice qui empêche de prendre le coffre 6. Une fois cela fait, allez le prendre. Il contient les chaussures de sable (qui permettent de se déplacer dans le désert). Maintenant que vous possédez ces chaussures, revenez au village du château, faites une sauvegarde et lancez-vous dans le désert J (sans oublier de mettre vos chaussures de sable et de faire quelques achats dans des boutiques).

ment pour vous si vous ne parlez pas le japonais — des questions. Pour le battre, il faut compter sur la chance. Il va falloir s'armer de patience avant de le terrasser, la seule question à laquelle on puisse répondre est celle qui porte sur le prix du diamant. Il faudra répondre 500 000. N'essayez pas de noter les questions : elles changent sans arrêt. Avant de pouvoir sortir, vous devez répondre correctement à 4 questions dans la série de 5.

0 réponse juste	vous mourrez et perdez tout votre argent.
1 réponse juste	vous mourrez
2 réponses justes	vous retournez à l'extérieur de la pyramide
3 réponses justes	vous retournez devant la porte boss.
4 réponses justes	vous gagnez la clef ouvrant la porte R
5 réponses justes	vous gagnez la clef et de l'argent.

Que la chance soit avec vous !

Lorsque le Sphinx est battu, sortez de la pyramide. Allez à la porte 3, prenez le coffre contenant un cœur et allez faire une sauvegarde. Ensuite, revenez à la porte R, montez jusqu'au point M et télétransportez-vous. Vous vous trouvez dans le monde des Dragons. ■

### Le monde des Dragons

Dirigez-vous vers la droite jusqu'au village. Là, l'armurerie est fermée, ne vous inquiétez pas, c'est normal. Faites une sauvegarde, achetez-vous des potions et allez à la rencontre du vieux dragon à la porte 8. Il vous chargera d'aller récupérer un tomahawk dans le monde de la Glace. Pour cela, il vous donne la flamme qui fera fondre le bloc de glace qui, jusqu'à présent, vous empêchait d'atteindre ce monde. Partez de ce pas au château, au point D.

## L'équipement (2)

### LES MAGIES (magics)



**FIRE STORM.** Peu puissante, mais elle est très utile lors des premiers niveaux.



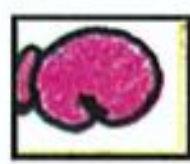
**THUNDER.** Un éclair éblouit tout l'écran en touchant tous les ennemis. Très efficace mais peu puissant.



**SHIELD.** Magie qui vous protège momentanément des attaques ennemies.



**EXPLOSION.** C'est la plus puissante mais, dans certains cas, on ne peut pas la faire fonctionner.



**POWER.** Magie qui rend votre arme beaucoup plus puissante pendant un certain temps.



**RETURN.** Sert à vous téléporter dans la maison où vous avez fait la dernière sauvegarde.

### Le Désert

Avancez jusqu'au trou K. Prenez le coffre, ressortez et allez au puits 7, prenez le coffre. Utilisez le trident pour récupérer le coffre contenant la clef qui ouvre la Pyramide. Entrez dans la Pyramide par la porte L.

### La Pyramide

Une fois à l'intérieur, montez tout en haut au moyen des cordes, et descendez en prenant les coffres jusqu'au boss 3.

### BOSS 3 : LE SPHINX

Il est très particulier car, contrairement aux autres boss que vous deviez combattre, il va vous poser — malheureuse-



## Le monde de la Glace

Après que la flamme du Dragon a fait fondre le bloc, partez jusqu'au village, accomplissez les tâches habituelles et lancez-vous dans le palais de Glace. Dans ce palais, vous aurez à détruire des cibles et à tirer sur des cordes pour faire apparaître de nouveaux passages. Lorsque vous arrivez à la salle avant le boss (P), récupérez dans les salles 9 et 10 les deux diamants que vous placerez aux endroits prévus à cet effet et la porte du boss 4 apparaîtra. Avant d'aller le combattre, allez donc prendre les cœurs renfermés dans les deux tours sur les côtés.

**BOSS 4 :** Pour le terrasser avec facilité, empresses-vous de monter sur les plates-formes qui défilent et portez à cet énorme bonhomme de neige quelques coups de la lance que vous avez achetée auparavant dans le village de la Glace. Après avoir rendu l'âme, il vous laissera le tomahawk recherché. Partez de ce pas à la rencontre du vieux dragon qui

vous remettra un bébé dragon dont l'aide sera inestimable dans le monde des Grottes.

## Le monde des Grottes

Avant de vous aventurer dans ce monde, vous devez aller vous miniaturiser dans la maison 11 (à droite du village des dragons). Si vous n'y arrivez pas, cela signifie que vous avez oublié un des quatre éléments de l'équipement miniature. Dans ce cas, il n'y a pas d'autre solution que de vérifier tous les coffres indiqués sur le plan. Maintenant que vous êtes miniaturisé, rendez-vous au monde des Grottes. Pour évoluer dans ce niveau hostile, il faut appuyer sur les

nombreux boutons-pression qui feront apparaître de nouvelles voies. Lorsque vous arrivez à la salle Q, pressez la dalle indiquée d'une flèche et remontez vous frayer un passage dans le mur devenu cassable menant au boss 5. Pour ce dernier, il n'y a pas de technique particulière, il suffit d'avoir de bons réflexes. En mourant, ce dragon vous remettra une flamme magique. Allez dans le village des dragons, à la maison 12 où vous remettrez la flamme au forgeron qui vous

fabriquera l'épée sacrée — la plus puissante du jeu. Il faudra tout de même patienter quelques minutes (3 - 5 min) avant qu'elle soit prête. Profitez de ce temps précieux pour faire une sauvegarde et quelques achats avant de vous rendre chez le forgeron afin de récupérer l'épée sacrée. Maintenant que vous avez battu toutes les forces maléfiques de ce royaume, il va falloir les vaincre sur leur propre terrain, dans leur royaume. ■

## Les villages

Ils sont au nombre de 5. C'est là que l'on trouve les magasins d'équipements et d'objets. C'est aussi là que se situent les personnages indispensables à votre progression et, bien entendu, les maisons de sauvegarde.

- 1/ Village des Champignons.
- 2/ Village du Château.
- 3/ Village de la Jungle.
- 4/ Village Dragon.
- 5/ Village des Glaces.

## L'équipement (3)

### LES OBJETS (items)



**LES POTIONS REVITALISANTES :** La potion rouge vous redonne de l'énergie. Il existe différentes potions rouges qui donneront de plus en plus de vie.



La potion bleue redonne de la vie mais automatiquement, c'est-à-dire qu'il n'y a pas besoin de l'utiliser, elle se « chargera » toute seule.

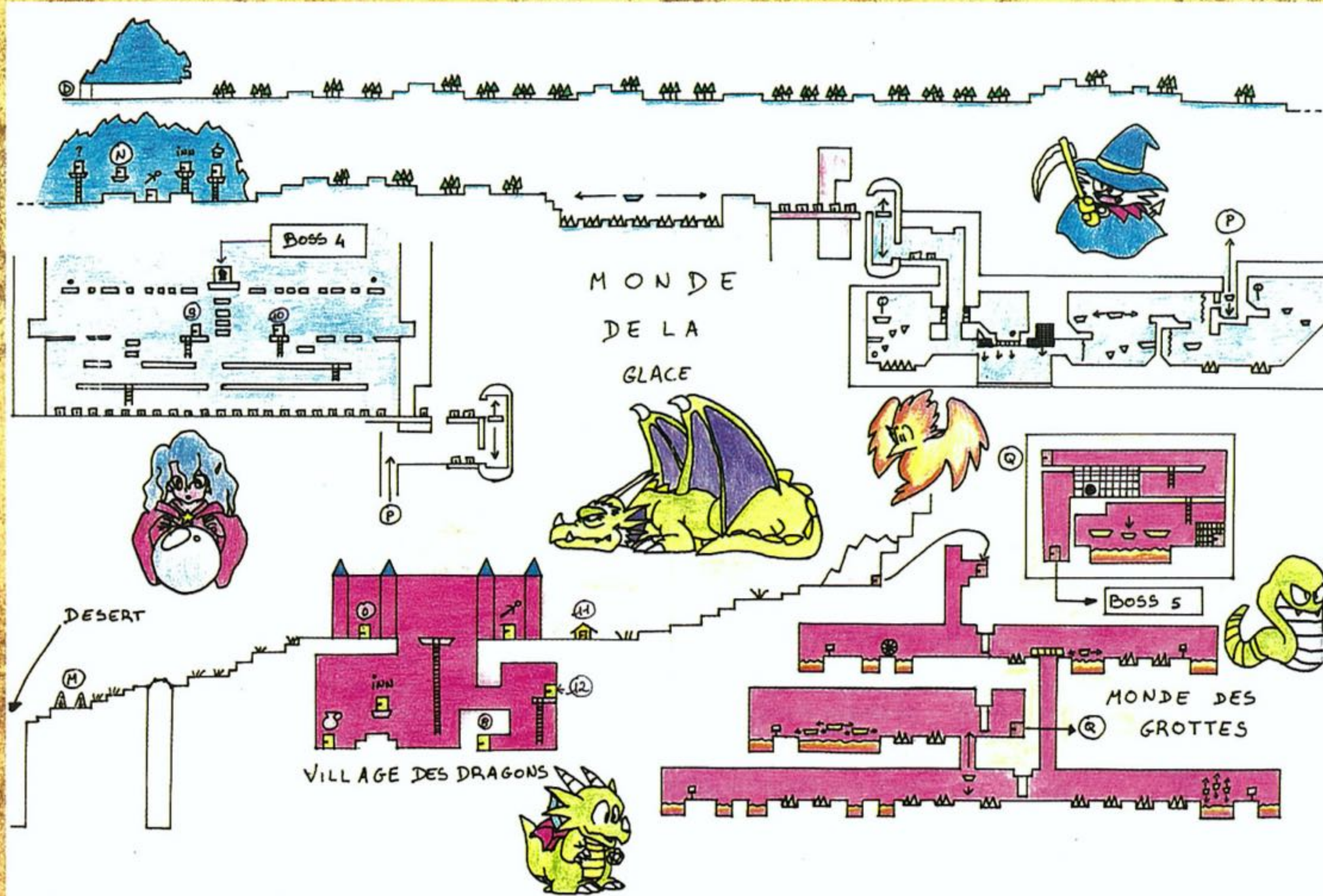


**LA FLAMME DU DRAGON :** Elle vous permettra de faire forger la meilleure épée du jeu.



**LES CLEFS MAGIQUES :** En les découvrant, de nouveaux passages apparaîtront.

**Remarque :** Il existe un équipement miniature composé de quatre éléments qu'il est indispensable de posséder. Ces éléments serviront à Wonderboy après sa propre miniaturisation.





# MONDE DES TÉNÈBRES

Vaisseau Spatial



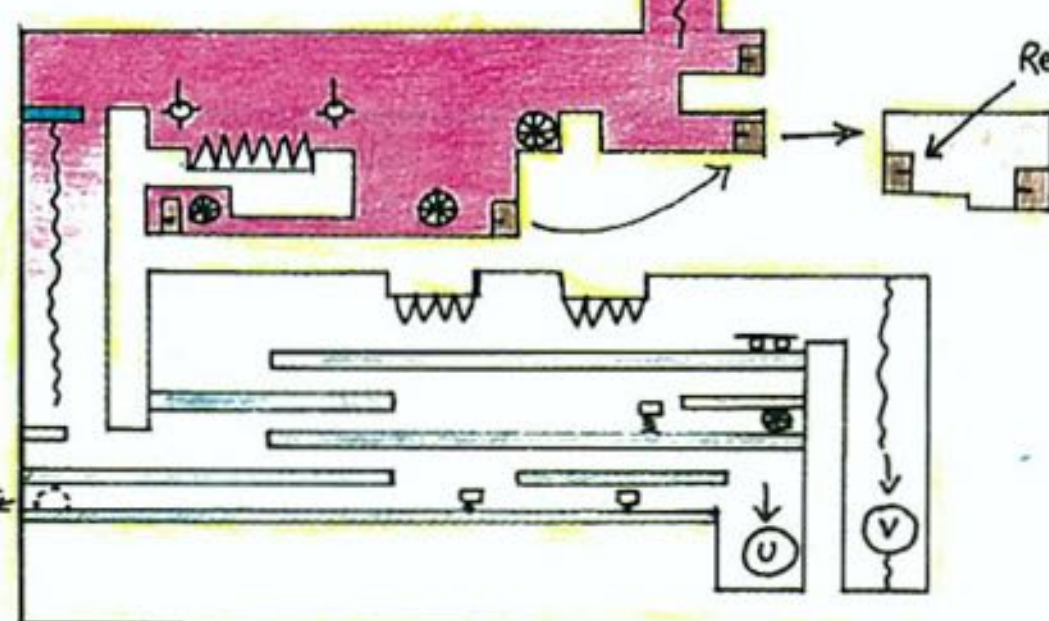
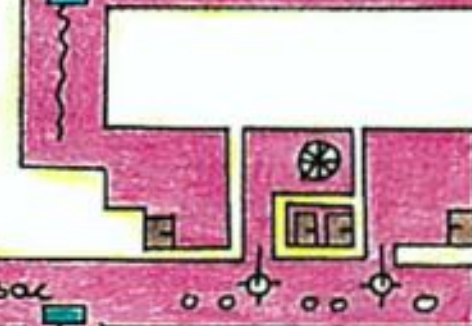
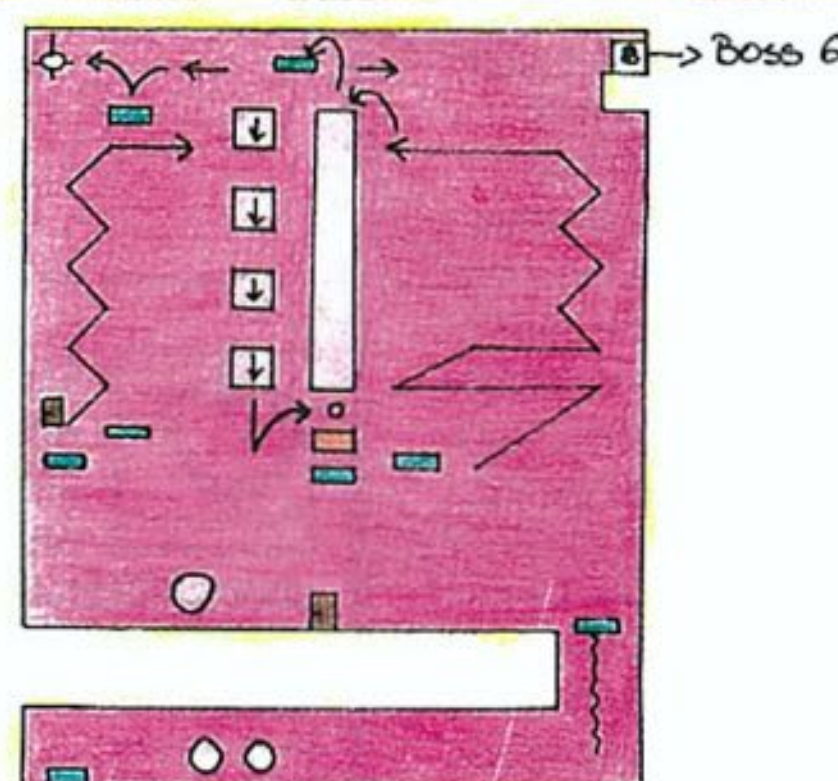
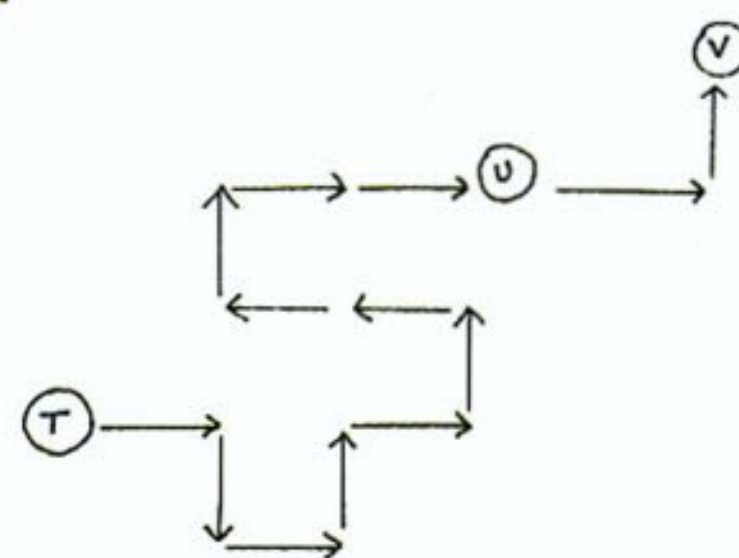
○ = corde qui vous transporte

⌋ = ressort

← cul de sac

Reprendre cette porte

Miniaturisa-  
-tion



## Les Boss

### Dernier Niveau : L'ultime bataille

Retournez faire une sauvegarde au village du Château et repartez au monde des Ténèbres, allez à gauche, prenez l'ascenseur et embarquez-vous dans le vaisseau vers le dernier niveau. Dans ce niveau particulier, vous retrouverez tous les anciens Boss. Lorsqu'ils sont battus, prenez l'échelle du milieu qui mène au FINAL BOSS. Il est très simple à battre, il suffit de donner des coups d'épée avec le POWER dans son œil, tout en détruisant les lasers.



Plan réalisé par

**Magical Wonder Band**

### Le monde des Ténèbres

Allez à la rencontre de la reine du royaume, au sommet de la tour du château. Elle se trouve près de l'espèce de clocher (F) qui est en réalité une porte de télétransportation. Après avoir interrogé la reine, prenez cette porte et partez vaincre le monde des ténèbres.

Tout d'abord, emparez-vous du premier coffre à l'aide des nuages. Ensuite, empruntez les marches qui vous mèneront au château des Ténèbres. Lorsque vous l'avez atteint, vous vous trouvez dans des couloirs constituant une sorte de labyrinthe. Pour vous en sor-

tir, aidez-vous du schéma du plan, chaque flèche représentant une partie du couloir. Une fois au sommet, vous trouverez un "chariot" : ne le prenez pas, sautez par-dessus. Prenez le coffre et miniaturisez-vous avant de retomber dans le labyrinthe par le trou U, vous n'aurez qu'à vous diriger vers la droite et monter à la corde pour atteindre le sommet. Maintenant que vous êtes miniaturisé, prenez le chariot qui permet d'atteindre la plate-forme. Montez à la corde et prenez la corde mobile. Tombez en prenant les coffres et allez à gauche afin de prendre un cœur supplémentaire. Une fois tous les cœurs pris, montez et allez à droite. Pre-

nez d'abord le coffre puis la porte. Montez de nouveau, vous serez confronté à un énorme dragon qui, en mourant, donnera l'accès au tableau suivant. Dans la salle 13, vous aurez des plates-formes mouvantes. Pour passer cette phase, il faudra être très rapide et agile. Après cela, le boss 6 se présentera à vous. BOSS 6 : Placez-vous tout près de lui. Utilisez la magie du Power et frappez-le. Faites attention, après avoir battu ce boss une première fois, sa tête tombera en laissant place à une autre et cela trois fois de suite. Une fois terrassé, ce boss laissera place à un personnage qui vous aidera lors de l'ultime bataille.



**Tous les Hits  
et les Nouveautés N.E.S. et  
Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA**



Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

**NOUVEAU à Lyon**



Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

**NOUVEAU**

Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14



Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07



Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91



Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78



Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile  
Métro George V. Tél. 42 56 04 13



64, boulevard Haussmann  
3<sup>ème</sup> étage . Rayon Jouet  
M<sup>o</sup> Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Logiciels pour micro-ordinateurs  
uniquement. Mégacarte non utilisable

**Commandez par téléphone ! 92 94 36 00**

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**Important:** les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. **Attention:** Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Nom.....  
 Adresse.....  
 Code postal..... Ville..... Tél.....

**SUIVEZ VOTRE  
COMMANDE EN  
DIRECT SUR MINITEL  
3615 MICROMANIA**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

Date d'expiration ...../..... Signature :

**Règlement:** Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24 F**) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ S ga ☐ Super Nintendo ☐ NES



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte

**Thomas JORDAN**  
MEMBRE N° 1 234 567

# MICROMANIA

**5% de réduction**  
sur vos achats avec la Mégacarte qui  
vous sera donnée **GRATUITEMENT** avec  
votre prochain achat\*

\* Sauf consoles

- Sauf console

UIRO Communication . Tel. 93 88 33 38



# Le mega video show MICROMANIA

**99F ou GRATUITE**  
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

## LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 3

Les 30 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!

**NEW**

**La CONSOLE MEGADRIVE**  
(française) + **SONIC HEDGEHOG**  
+ 1 manette de jeux

**1290F**

**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES  
D'ABORD !

VERSION FRANCAISE  
OFFICIELLE  
Garantie par le  
constructeur



# MICROMANIA

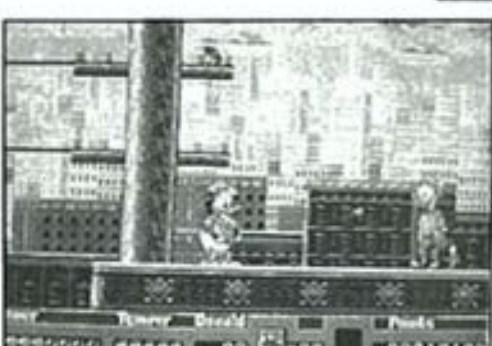
LES HITS MEGADRIVE

**3615**  
**MICROMANIA**  
**DES JEUX**  
**DEMENTS**

**NOUVEAU**



Road Rash 449F



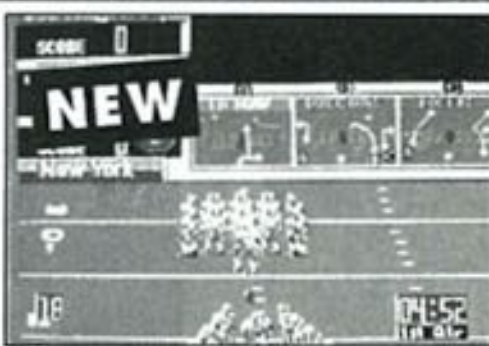
DONALD DUCK Q.S. 449F



ROBOCOD 449F



Rolling Thunder 449F



John Madden 449F

**295F**

**Le Remote Controller + la Manette**  
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

**La Manette seule 145F**



Golden Axe 2 449F



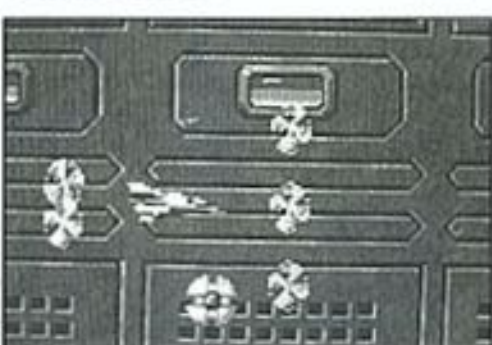
Street of Rage 449F



Lakers VS Celtic 449F



F22 Interceptor 449F



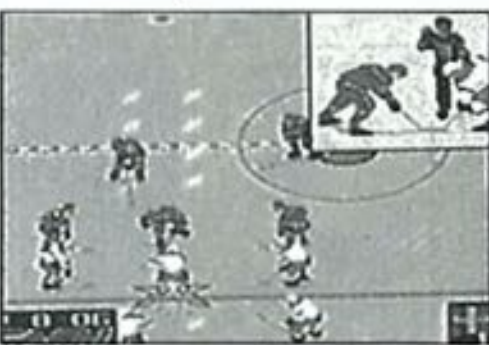
Thunderforce 3 475F



Super Monaco GP 449F



Mickey Mouse 449F

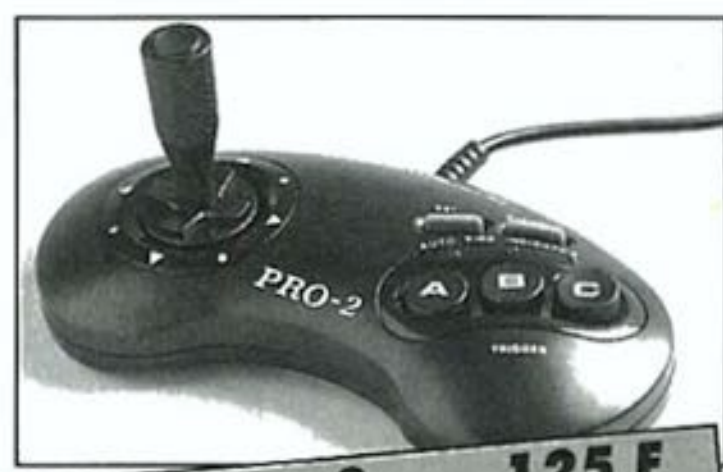


EA Hockey (Simulation) 449F

## LES HITS MEGADRIVE

**SUITE**

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Merces (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shinning and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim. Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Out Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Boxing	395F



**Manette Pro 2 125 F**  
**NOUVEAU ! Le stick adaptable**  
**livré GRATUITEMENT**

## ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
<b>DEMENT !!!</b>	
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

**A PARAITRE**  
**TOKI**  
Monster World 3  
Art Alive  
Turbo Out Run  
Toki

Abbrams Battle Tank	425F	Decapattack (Arcade)	395F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	Devil Crush (Arcade)	499F	Midnight Resistance	449F	Shadow Dancer (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Dick Tracy (Plateforme)	425F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Ghoul's n' Ghosts	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Starflight (Espace)	499F	Vapor Trail (Arcade)	499F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	J. Madden Football	449F	Musha (Arcade)	449F	Strider (Arcade)	475F	Wings of Wor/Gynoug	449F
California Games (Sport)	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Thunderblade	395F		



**OFFRE SPECIALE**

# La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA  
+ le jeu Columns  
+ la sacoche Micromania gratuite

# MICROMANIA

LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !

**990F**

## Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

## A paraître

Joe Montana (Football Américain)
Golden Axe (Arcade)
Spiderman (Arcade)
Chess Master (Echecs)
Axe Battler (Aventure)
Frogger (Arcade)

**Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM GAMEGEAR**  
Utilisez tous les jeux Sega Master  
System sur votre console Gamegear

**195F**

**LE WIDE MASTER**  
Agrandit l'écran de votre Gamegear  
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur  
Master System/Gamegear en même temps).

**145F**



**NOUVEAU**

## T O P G A M E G E A R

Sonic Hedgehog (Plateforme)	Mickey Mouse	Shinobi (Arcade)	Super Monaco GP	Wonderboy	Out Run	G Loc
245F	245F	245F	245F	215F	245F	245F
Donald Duck (Plateforme)	Holley Wars	Space Harrier 3D	Dragon Crystal	Leaderboard	Factory Panic	Put and Putter
245F	245F	245F	245F	245F	215F	215F
Ninja Gaiden (Arcade)	Devilish	Sloder	Solitaire Poker	Psychic World	Pacman	Rastan Saga
245F	245F	295F	245F	215F	245F	325F

## La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



**490F**

## NOUVEAUTES

Astérix	395F	Heroes fo Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flinstones	295F	Laser Ghost	345F

## TOP 20 SEGA

Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

## OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bang Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantasy Zone 1	149F
Gangster Town	149F
Ghost House	149F

## CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	109F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
PRISE RVB	175F

**PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM**

**Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le  
dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous  
dévoile tout sur les jeux  
dans l'émission**

**2 MEGADRIVES  
A GAGNER  
PAR SEMAINE**



Prix variables sans erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles



# NEWS

## ET UNE PORTABLE DE PLUS, UNE!

Lors du dernier Cebit de Hanovre, en Allemagne, qui s'est tenu du 11 au 18 mars, le plus grand salon informatique du monde qui a reçu cette année 644 000 visiteurs, nous avons découvert une nou-



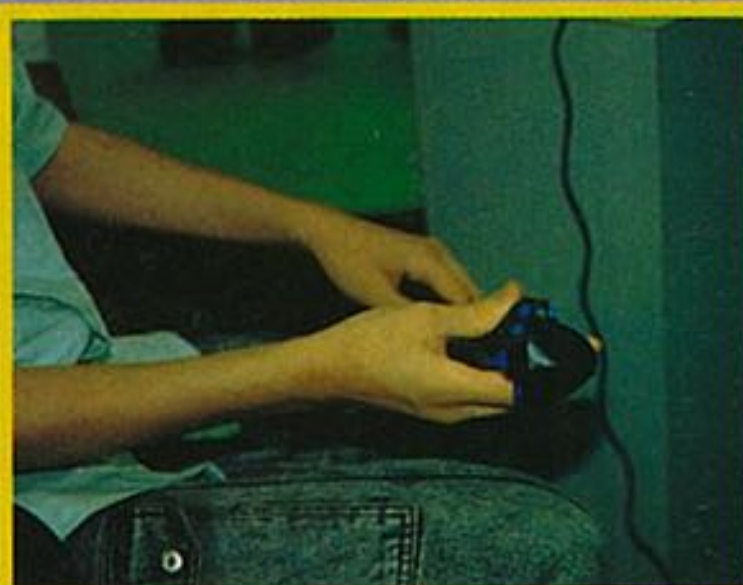
velle console portable (oui, encore une)! Elle porte le nom de Champ et est développée par Hexaglot. En fait, Champ se rapproche plus d'un jeu électronique de poche que d'une console. En effet, il n'existe pas de cartouche et les jeux qu'elle propose sont directement intégrés en mémoire. Ce sont tous des jeux de réflexion. Le maniement se fait à l'aide de boutons, donc pas de croix directionnelle. Techniquement, l'affichage est de bonne qualité. Son arrivée en France ne devrait pas tarder, ce qui en fait un cadeau sympa à offrir à vos parents si ces derniers vous ont piqué votre Game Boy pour jouer à Tetris toute la journée!

## DES CLASSIQUES SUR GAME BOY

Accolade, qui développe depuis un an déjà des jeux pour Megadrive sous le label Ballistic, se met à la Game Boy. Tout d'abord Turrican, grand favori sur micro et adapté sur Megadrive par Accolade. Ce jeu d'arcade devrait ravir les fans de shoot-them-up et de jeux de plates-formes. Mais ce n'est pas tout! Dans la série "on prend des jeux célèbres et on vous les rebalance dix ans après", voici le fameux Missile Command et le non moins fameux Asteroids. Les plus vieux d'entre vous se souviendront peut-être de ce jeu mythique au concept fort simple. Le vaisseau que vous dirigez doit désintégrer les astéroïdes qui foncent sur lui. Le problème, c'est qu'à chaque toucher, le méchant météore se divise en deux, puis en deux et encore en deux... L'idée était si bonne qu'elle a d'ailleurs été reprise dans Pangoù on fait éclater des ballons qui, eux aussi, se divisent en deux, puis encore en deux, etc. Les mouvements sont des plus simples puisqu'on tourne sur soi-même dans un sens ou dans l'autre. Il est également possible de se déplacer suivant une ligne droite (translation) ou encore de se téléporter pour réapparaître à un autre endroit de l'écran. Espérons que la réalisation de ces trois jeux ne nous décevra pas.

## UN JOYSTICK PAS COMME LES AUTRES

Une société américaine a développé un joystick pour NES et Megadrive aux caractéristiques assez étonnantes. Constitué d'un manche sans socle, il indique les directions à la console selon les mouvements de la main qui le tient. Votre main penche à droite,



le personnage à l'écran part à droite. Techniquement, le GameHandler, c'est son nom, est rempli de billes de mercure. Lorsqu'on penche la main à droite par exemple, une bille tombe et touche un contact métallique, ce qui permet à la console de "comprendre" que vous vous voulez aller à droite. Enfantin! De nombreux boutons de feu permettent un tir avec le pouce, l'index, le majeur ou encore l'annulaire! Sont présents également les indispensables boutons de ralentissement et de tir automatique. Mais ce joystick cache des particularités encore plus étonnantes: il permet des actions totalement impensables sur certains jeux. En tenant le GameHandler d'une certaine façon et dans une certaine position, dans Super Mario Bros. I par exemple, Mario se met à marcher... à reculons! Je vous assure que c'est drôlement impressionnant et très rigolo... Plusieurs jeux peuvent tirer parti du joystick magique, comme les autres volets de la saga Mario (II et III) ou Teenage Mutant Ninja Turtles II sur NES ou bien encore Mickey, Castle of Illusion sur Megadrive. Nous vous tiendrons au courant dès qu'il sera disponible dans notre douce France.

## LES FOLLES REPRISES DE SEGA

Si vous aviez l'intention d'acheter une nouvelle console dans les semaines qui arrivent et que votre choix s'était, comme par hasard, porté sur une Megadrive, sachez que vous avez encore un mois et demi pour gagner 200 francs. En effet, en achetant une Megadrive livrée avec la cartouche Sonic dans un des magasins qui participent à l'opération jusqu'au 30 juin, une preuve d'achat vous sera remise. Pour recevoir un virement de 200 francs, il faudra alors renvoyer par la poste cette preuve d'achat accompagnée de... votre ancienne console! Eh! oui, on n'a rien sans rien. Cela dit, il n'y a pas de discrimination en ce qui concerne la marque de la console reprise pourvu que cette dernière fonctionne avec des cartouches et qu'elle se branche sur un téléviseur. Alors, si vous avez une vieille Atari VCS qui traîne dans un coin, profitez-en!

## INFO PAPIN-KICK OFF

Papin-Kick Off, le duo de choc! Le premier parraine le second à travers une campagne de promotion dont le point d'orgue est la coupe de



football Canal J-Kick Off. Elle regroupe 38 équipes minimes dont les meilleures joueront la finale les 27 et 28 juin au centre de Clairefontaine. A l'occasion de ce championnat à 7 joueurs, la chaîne câblée des 2-14 ans, Canal J, diffusera une série inédite au nom très évocateur: "Goal" (samedi et dimanche à 16h05, à partir du 18 avril). Cette fiction a bénéficié du soutien de Michel Hidalgo et du gardien de but du P.S.G., Joël Bats. Enfin Kick Off, le simulateur de foot le plus complet à ce jour, déjà disponible sur Game Boy (290 F) et sur NES (450 F), va vivre à l'heure de la Super Famicom dès le mois de juin au prix de 549 F.



# NOUVEAU La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4

## SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes  
+ Le Super Scope  
+ 1 K7 de 6 Jeux

1490F

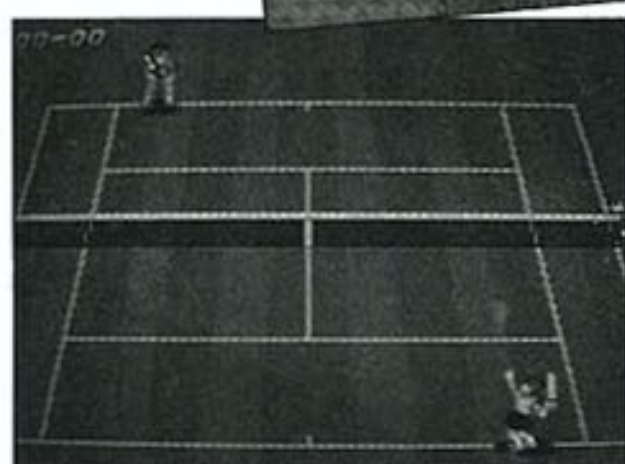
1290F

Super Mario 4



F ZERO

449F



SUPER TENNIS

449F



SUPER SOCCER

449F



SUPER R TYPE

449F



## Les HITS sur GAME BOY



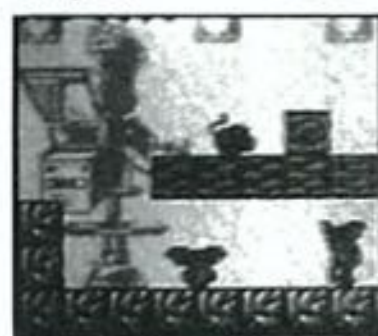
Simpson

269F



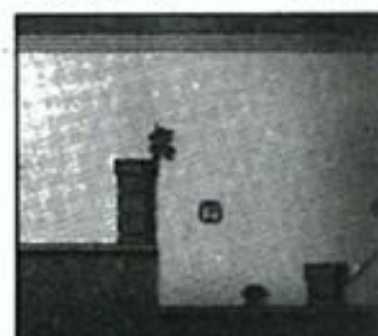
Duck Tales

285F



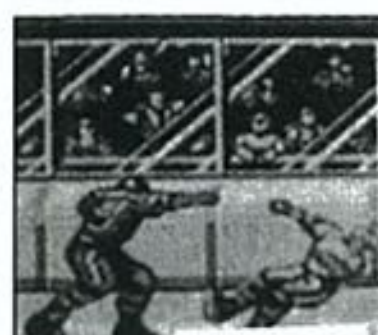
Gremlins 2

269F



Super Marioland

225F



Blades of Steel

269F



Double Dragon 2

269F



WWF Superstars

269F



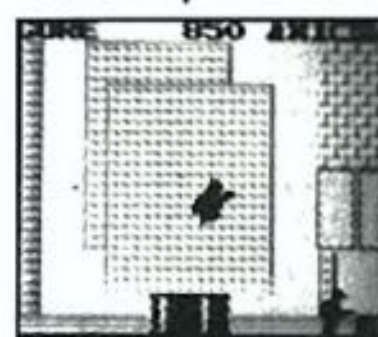
Turtles Ninja TMHT

269F



Bugs Bunny

245F



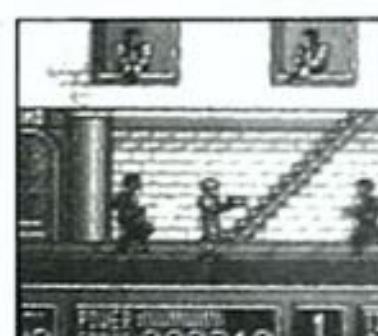
Batman

269F



Nintendo World Cup

225F



Robocop

269F

3615 MICROMANIA.  
UNE GAME BOY A GAGNER  
CHAQUE SEMAINE

CHEZ  
MICROMANIA  
+ DE 100 TITRES  
DISPONIBLES A  
PARTIR DE 145F

# MICROMANIA

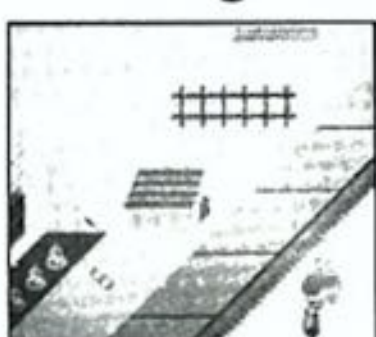
LES NOUVEAUTES D'ABORD

OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA

## La Console Gameboy

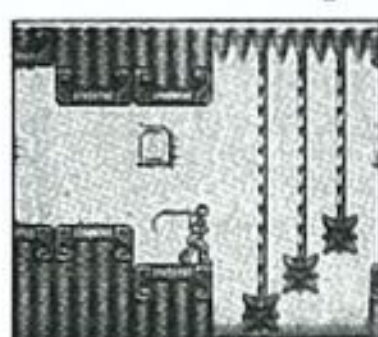
+ Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE  
CATALOGUE GAME BOY !! Demandez-le dans les  
magasins et en vente par correspondance.



Paperboy

245F



Castlevania

245F



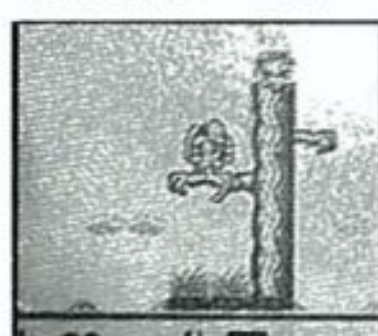
Chase HQ

245F



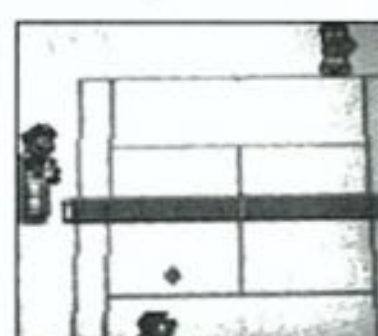
Double Dragon

225F



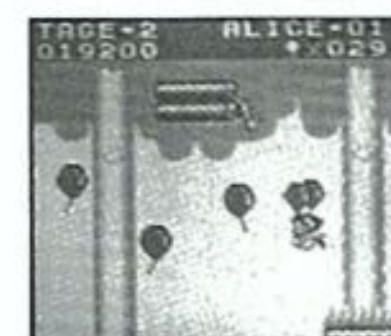
Gargoyle's Quest

225F



Tennis

225F



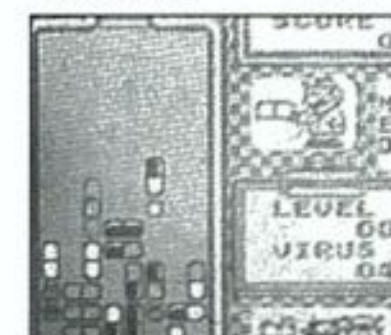
Ballon Kid

225F



Choplifter 2

269F



Dr Mario

225F



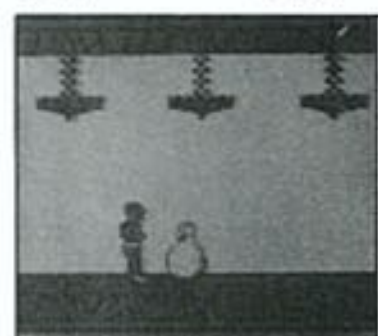
Golf

225F



RC Pro Am

225F



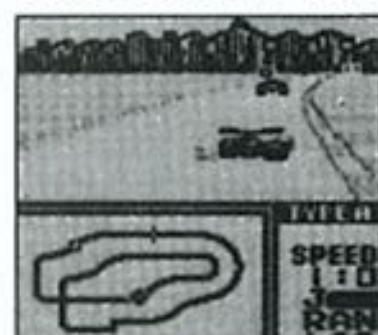
Princess Blobette

225F



Side Pocket

225F



F1 Race

285F

TOUS LES AUTRES  
ACCESSOIRES DANS  
NOTRE CATALOGUE  
GAME BOY



**LIGHT MASTER**  
175F Agrandit l'image et  
vous permet de jouer dans le noir.

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3  
Et le dimanche vers 9h15  
**MICROMANIA**  
vous dévoile  
tout sur les jeux  
dans l'émission



**2 MEGADRIVES A  
GAGNER PAR SEMAINE**

Game Boy est une marque déposée de Bandai Nintendo. \*Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.



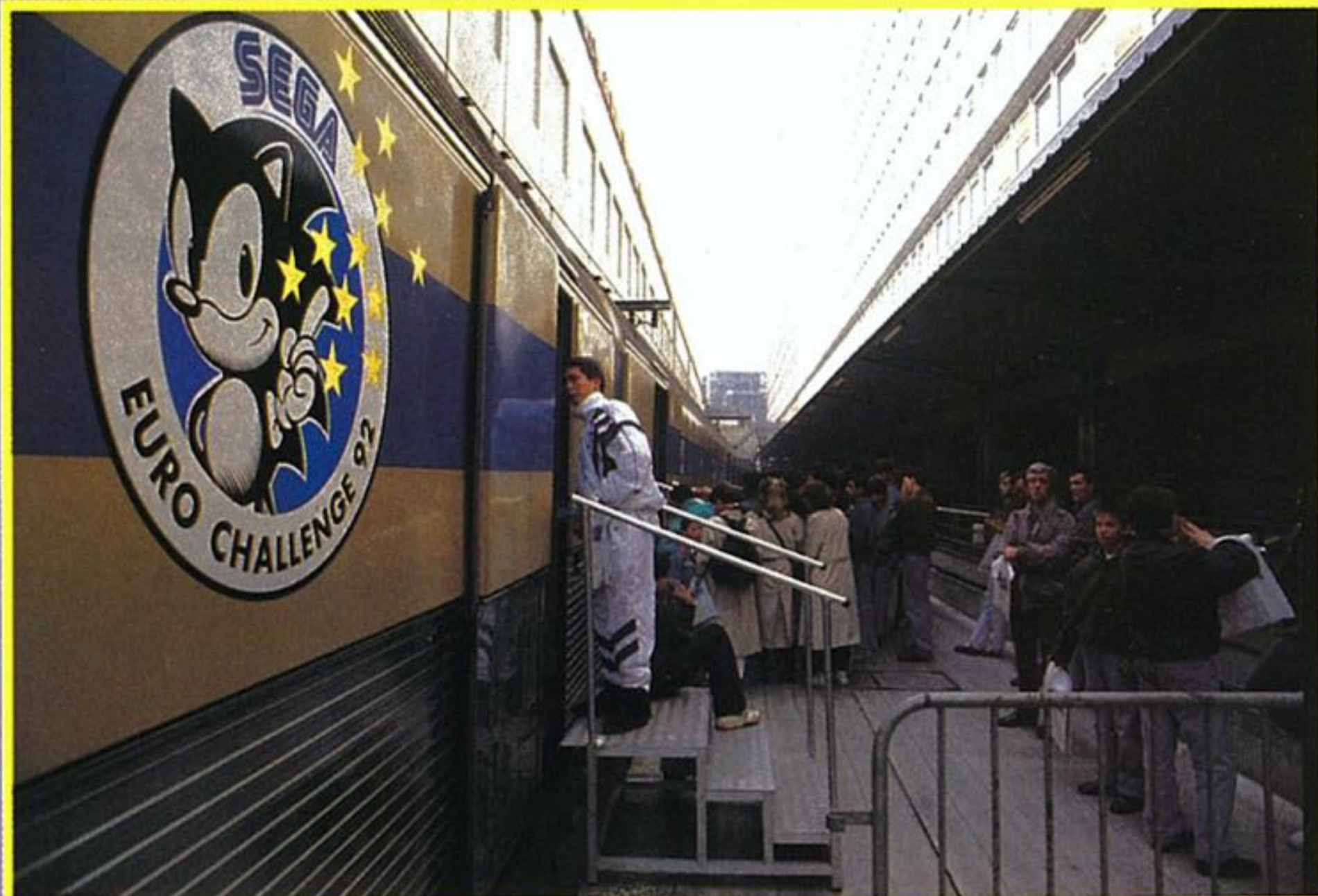
# NEWS

## EN VOITURE !

Quelle foule ! Les 11 et 12 avril derniers, le train Sega, dont nous vous parlions dans notre précédent numéro, se trouvait à la gare Montparnasse à Paris. Trois wagons composent cette exposition miniature consacrée à l'univers Sega. Tout d'abord, on peut découvrir les différents produits de la marque disponibles au Japon (et malheureusement pas en France...) comme le Wonder Mega, également présenté dans notre précédent numéro de



Consoles +, le Mega CD, la Game Gear blanche, le tuner pour la Game Gear (aux standards NTSC et PAL) et le Tera Drive. Cette dernière machine est en fait un micro-ordinateur compatible PC de couleur noire qui a la possibilité de lire des cartouches Megadrive. Des consoles sont démontées et



montrent, à qui veut les voir, leurs entrailles commentées : distinction des différentes cartes sonores, vidéo et d'alimentation, emplacement des principaux processeurs, etc. Dans le deuxième wagon, nous avons droit à une démonstration des dernières cartouches sorties sur Megadrive, Master System et Game Gear. Le samedi 11 avril, les organisateurs étaient obligés d'éteindre les machines toutes les dix minutes pour que les joueurs laissent la place aux pauvres malheureux qui faisaient la queue dehors !

Enfin, dans le dernier wagon, se déroule un grand concours. En entrant, on vous demande si vous préférez exercer vos talents sur Master System ou sur Megadrive. Il s'agit de réaliser le meilleur score au cours d'une manche de dix minutes. Le jour de notre reportage, les manches ont été réduites à six minutes afin que tout le monde puisse en profiter ! Les concurrents sont répartis en quatre groupes de cinq joueurs, sachant qu'il y a deux groupes Megadrive et deux groupes Master System. Les jeux choisis sont Sonic et Super Monaco GP. Les quatre gagnants de chaque groupe ressortent avec un pin's Eurochallenge 92 "or" et les quatre suivants avec un pin's "argent". En fin de journée, les recordmen de chaque catégorie sont qualifiés pour la finale qui aura lieu le 24 mai à Paris. Et ce n'est pas tout ! Lors des Jeux olympiques à Barcelone en juillet prochain, les champions français rencontreront leurs homologues européens...

Rappelons que le train Sega passe dans les gares de Nantes le 6 mai, d'Angers le 8, du Mans le 9 et d'Orléans le 10.

## LA MANETTE GIZMO

Beeshu sort la manette Gizmo pour Megadrive. Ne vous méprenez pas, elle n'a strictement rien à voir avec le Mogwai du même nom. Aux premiers abord, on peut être repoussé par son design peu convivial et des couleurs fantaisistes, mais la Gizmo possède quelques avantages :

- Deux rangées de boutons qui raviront aussi bien les droitiers que les gauchers.
- Un turbo variable indépendant pour les trois boutons A, B et C.
- Un bouton de ralentissement à vitesse variable.
- Une prise pour un casque stéréo.



Avec tout cela, on pourrait se dire que la Gizmo est une manette formidable, mais c'est loin d'être la vérité. On remarque tout de suite l'absence de micro-switchs. En fait de ralentissement, c'est la pause qui est actionnée de manière rapide. Quant à la prise stéréo, la Megadrive en a déjà une. En fin de compte, la Gizmo n'offre rien d'extraordinaire.

A conseiller peut-être aux gauchers qui n'aiment pas les joypads...





Le premier magazine de loisir européen  
consacré aux logiciels PC !

Le deuxième numéro est arrivé, avec en  
prime, une disquette gratuite !



# **PC** *review*

Les toutes dernières infos et critiques, avec des  
articles sur:

- ★ LE GUIDE DEFINITIF DES SIMULATIONS  
DE VOL
- ★ DISNEY ANIMATION STUDIO
- ★ STAR TREK
- ★ ASSISTANCE AVEC MONKEY ISLAND II
- ★ LE GUIDE POUR LES DEBUTANTS SUR PC
- ★ LES CENT MEILLEURS JEUX DE PC,  
DEUXIÈME PARTIE

**Disponible maintenant chez tous les  
principaux marchands de journaux.**





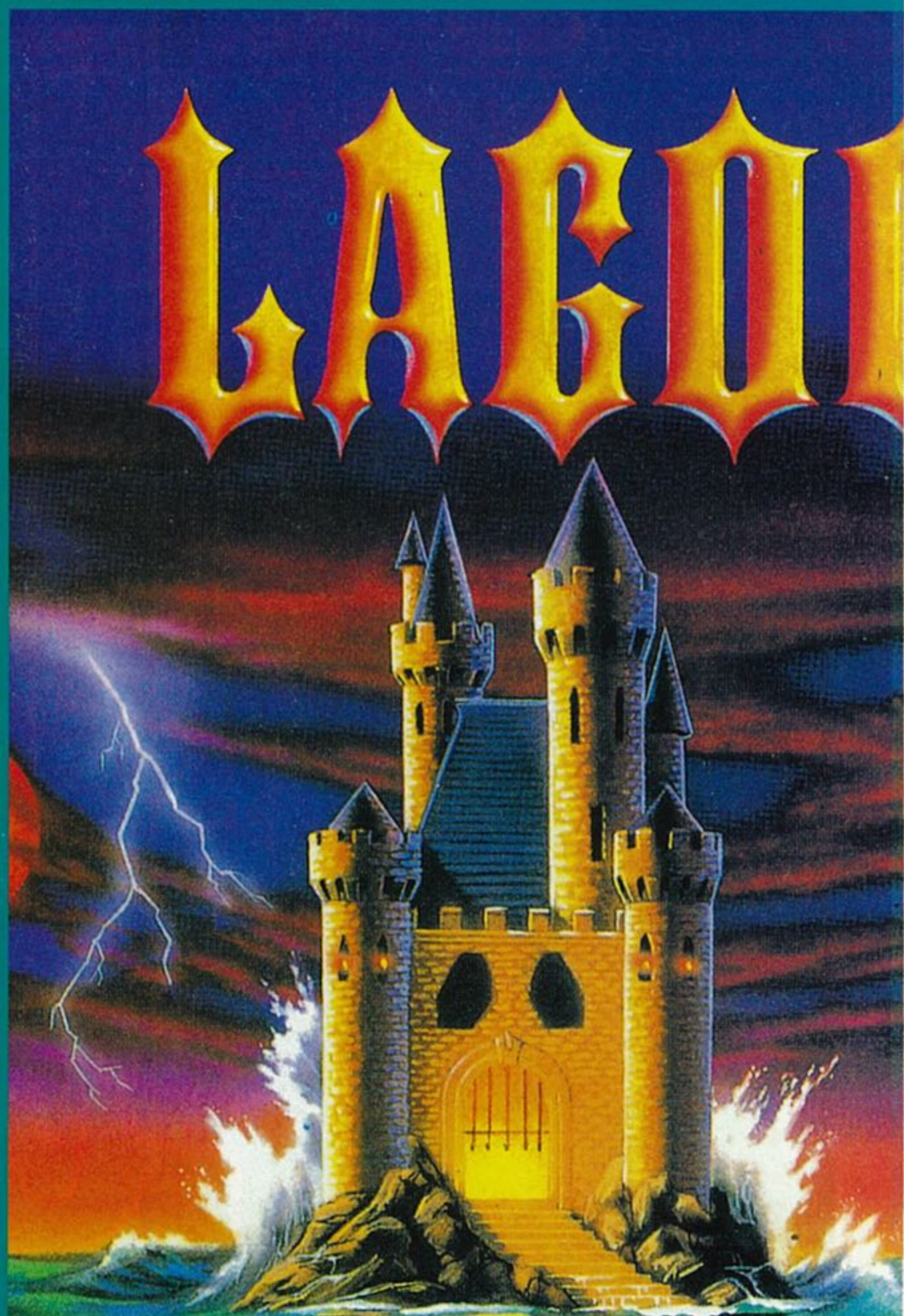
Il y a longtemps, bien longtemps, les dieux bannirent le mal du pays de Lakeland à l'aide de la fabuleuse épée de Lune. Pour maintenir une paix âprement gagnée, ils confièrent au sage Mathias deux enfants. L'un symbolisait les forces de la lumière, l'autre les ténèbres et le mal. Mais ce dernier fut capturé par le maléfique Zerah, et le fragile équilibre fut rompu. Bien des années passèrent depuis ce tragique épisode et vous, Nasir, le héros de la lumière, êtes enfin prêt à partir à l'aventure. Pour commencer, vous devrez venir à bout du terrible démon qui putréfie les eaux du paisible village de Lakeland...

Lagoon est un jeu d'aventure semblable à Zelda III ou bien encore à Neutopia II sur NEC. Au début, votre personnage est faible et inexpérimenté. D'ailleurs, il sort tout juste de l'adolescence. Les premières missions sont simples, histoire de vous faire la main. Mais la difficulté est progressive et pour survivre, Nasir devra gagner en puissance, apprendre l'art secret de la magie et devenir un homme. Chaque monstre détruit rapporte des points d'expérience. Et plus on a d'expérience, plus on est fort. Mais ne croyez pas pour autant que le jeu se résume à une bête succession de combats. La partie exploration est tout aussi importante. Au long de votre aventure, vous trouverez un grand nombre d'objets et d'armes extraordinaires. La magie a été particulièrement soignée. Les sorts se lancent à l'aide d'une combinaison de cristaux et de baguettes magiques. Un principe intéressant qui permet d'avoir 16 sorts différents. Vous en aurez bien besoin car au bout du chemin, votre frère vous attend....



*Visitez toutes les maisons. Parfois les portes sont closes, parfois vous rencontrez des personnages importants.*

*L'église. Demandez conseil au prêtre. Toute information est bonne à prendre.*



## COMMENTAIRE



FRED

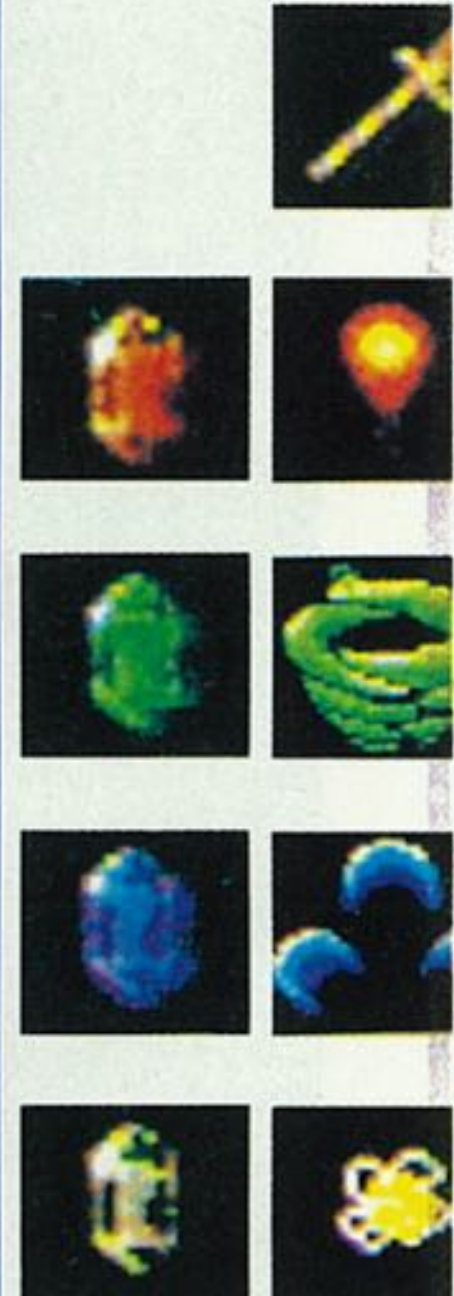
Lagoon est un bon jeu, c'est indéniable. Cependant, il lui manque un petit quelque chose pour être un très bon jeu. Je n'ai pas de reproche particulier à lui faire, si ce n'est qu'il manque un peu d'originalité.

Il y a tellement de jeux de nos jours que pour sortir du lot, Lagoon aurait dû être plus novateur. Au contraire, le système de jeu est on ne peut plus classique.

Seule la magie a fait l'objet d'une remise à neuf. Par contre, les personnages rencontrés parlent en anglais (normal, le jeu est pour la Super NES) et c'est un atout de taille pour les jeux d'aventure. En conclusion, je dirais que Lagoon n'est pas le meilleur jeu du genre, mais qu'il enchante ceux qui aiment l'histoire autant que l'action.

## LA MAGIE DE LAGOON

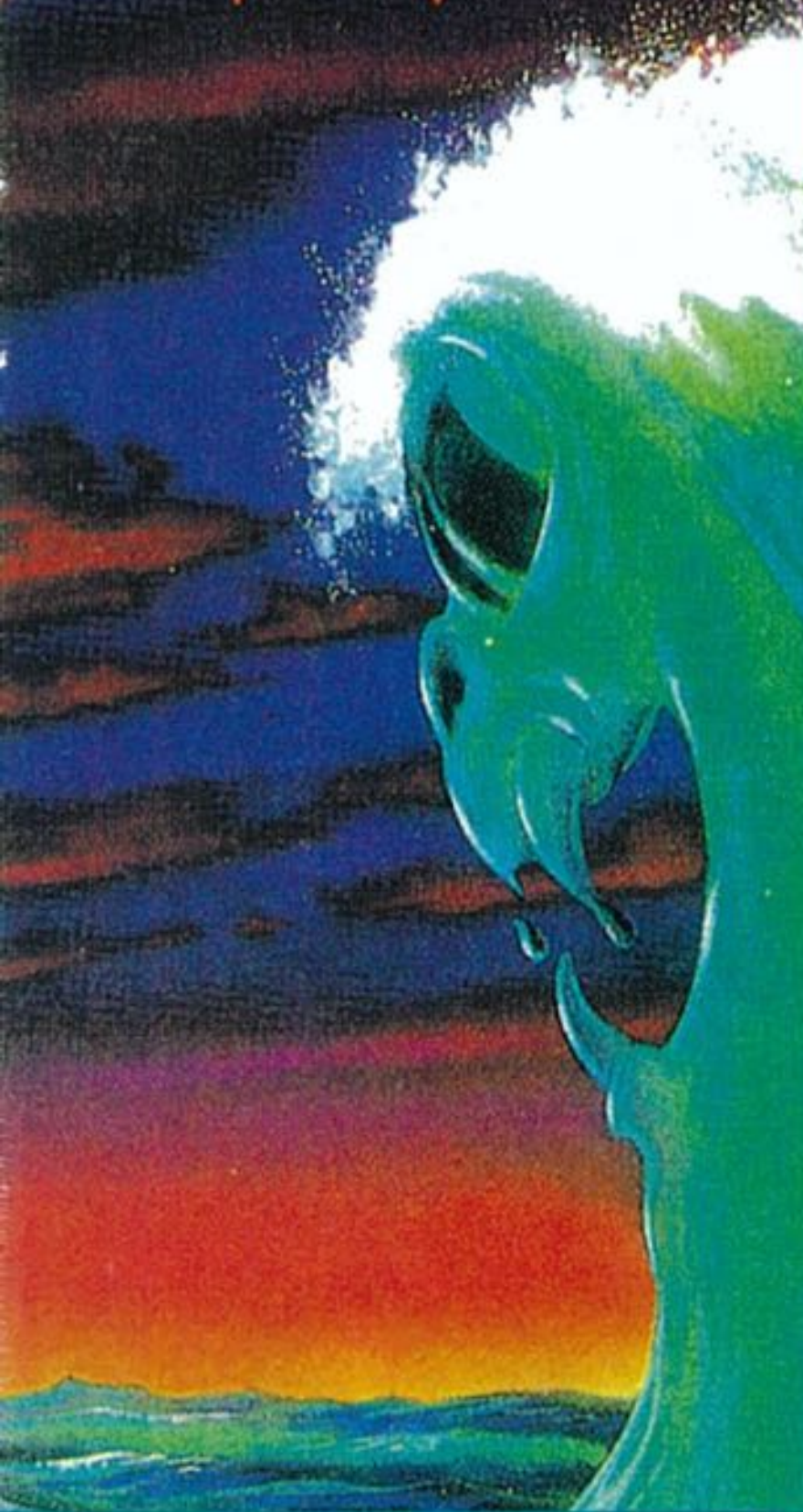
Pour lancer un sort, il faut tenir en main une baguette magique et un cristal. Il existe quatre types de baguettes et de cristaux, ce qui fait pas moins de 16 sorts. Voici un tableau résumant les différentes combinaisons :





# IN

TM



L'armurier est votre ami. Son existence est étroitement liée à celle des aventuriers, au désespoir des monstres qui vont goûter au fer de votre épée.



Quelque part, des elfes sont emprisonnés. Pour les libérer, il faut trouver les clés de la prison et leur donner le manteau magique des elfes.

Le village des elfes. N'oubliez pas de rendre visite au vieux sage près de l'entrée. Il connaît le moyen d'entrer dans le château.



L'entrée du château de Phillips. Pour y entrer, il faut réunir trois tablettes magiques et apprendre la formule magique du vieil elfe.

## COMMENTAIRE



MARC

Bien qu'il n'atteigne pas les sommets, Lagoon est un bon jeu d'aventure sur lequel j'ai passé de nombreuses heures. Les graphismes sont charmants, le système de magie bien fait et l'on s'amuse beaucoup. Il faut dire que Lagoon possède une qualité majeure : il est en anglais ! Voilà qui va faire plaisir à ceux qui, comme moi, ne comprennent rien au japonais. Je ne reproche rien aux Japonais, au contraire, mais l'anglais est plus répandu sous nos latitudes. En plus, l'histoire est intéressante, ce qui ne gâche rien. Bref, Lagoon est un bon petit jeu d'aventure, doté d'une bonne réalisation, avec l'avantage d'être compréhensible pour peu qu'on maîtrise suffisamment l'anglais.

SUPER NES

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : KEMCO

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



PRESENTATION 75%

La documentation et le jeu sont en anglais. Le personnage est géré par un système de fenêtres.

GRAPHISME 80%

Bien que de style enfantin et parfois dépouillé, les graphismes sont très plaisants et variés.

ANIMATION 85%

Scrolling multidirectionnel impeccable. Pas de défaut particulier.

BANDE-SON 75%

Des mélodies douces à l'oreille vous accompagnent au long de l'aventure.

JOUABILITE 88%

Boutons de la manette bien exploités et personnage simple à diriger.

DUREE DE VIE 90%

De longues heures de jeu en perspective.

INTERET 85%

Lagoon est un jeu d'aventure aux proportions gigantesques. Les fans de ce genre de jeu seront comblés!





Le royaume de Fairyland se meurt. Au cours d'une nuit sans lune, une énorme colonne de feu surgit des profondeurs du pays, laissant une crevasse béante. Des entrailles de la terre sortent des monstres sans nom et la famine ravagea les contrées. Pour rétablir l'équilibre, le Conseil des Anciens vous a désigné. Et comme le Conseil est un peu radin, bien que le pays soit plongé dans le chaos et que vous soyez son dernier espoir, il va falloir gagner son pain quotidien au jeu très amusant du moi-y-en-a-tuer-des-monstres, avant d'aspirer à des objectifs plus héroïques.

Comme vous pouvez le constater, Super Hydlide est un jeu d'aventure classique. Votre personnage est défini par plusieurs caractéristiques: force, endurance, dextérité, etc. Quatre classes sont disponibles: guerrier, magicien, clerc et moine, ce dernier étant le plus complet. Pour accomplir votre quête, il faudra parcourir des terres étrangères, combattre des monstres malfaisants, user de magie et glaner indices et renseignements. Mais pour être un héros, vous n'en êtes pas moins homme, et il faudra penser aux petits besoins quotidiens, comme manger ou dormir (heureusement, le reste nous a été épargné). Tout au long des aventures, vous gagnerez de l'expérience et deviendrez de plus en plus puissant, tout comme vos adversaires, d'ailleurs. Mais il ne faut pas pour autant oublier l'éthique du parfait petit sauveur de monde. Si vous vous êtes fait la main dans votre jeunesse sur des gentils monstres (qui ressemblent comme deux gouttes d'eau aux mauvais), votre cote de popularité tombera en chute libre. A bon entendeur, salut...

Voici le boss de la tour des nuages, vous le trouverez au 200<sup>ème</sup> étage mais rassurez-vous, l'ascenseur est direct à partir du cinquième.



Tiens, un château ? Voilà une perspective intéressante ! Malheureusement, le garde exige une carte de membre. Quel calvaire, ces clubs privés !



## COMMENTAIRE

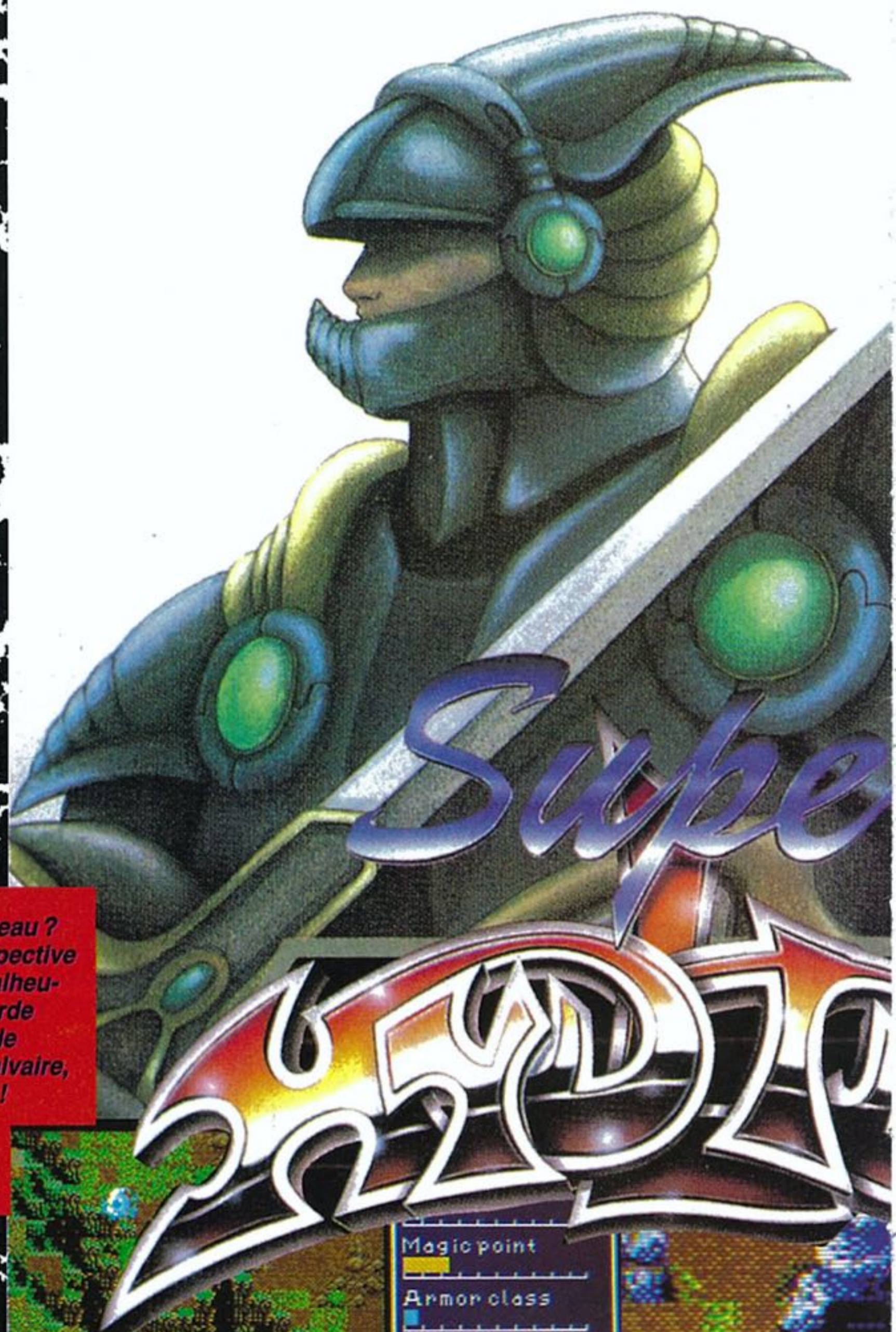


MARC

Super Hydlide m'a laissé sur ma faim ! Le jeu possède quelques éléments assez novateurs : le poids de l'équipement influe sur la vitesse de déplacement du personnage, l'aventure se fait en temps réel et on doit se plier aux lois naturelles du sommeil et de la nourriture. Mais il y a de nombreux défauts qui m'ont frustré. Le système de combat est trop simpliste pour être intéressant (se baisser et taper sans cesse devient vite lassant). Les personnages sont beaucoup trop petits pour être attrayants. Il n'y a pas assez de monstres différents, l'équipement est trop limité. Et ce n'est même pas le peine de parler des graphismes qui sont à des années lumière de ceux de Phantasy Star III. De plus, une difficulté mal dosée au début achève le tableau. Seul aspect agréable : les musiques qui sont d'excellente qualité. Cela ne suffit pas à justifier l'achat de cette cartouche.



Vous commencez l'aventure dans la cité de Forest. Elle propose tous les commerces indispensables à l'aventurier : auberge, temple, magasins divers...

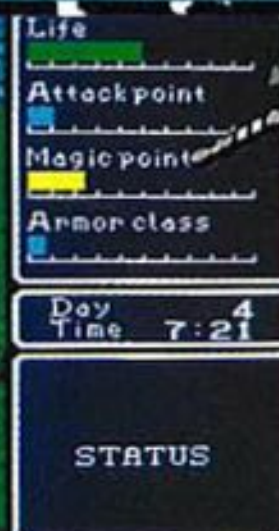


C'est à partir de cette crevasse béante que les monstres ont envahi Fairyland. A défaut de la refermer, contentez-vous de détruire cette plante carnivore.

La tour des nuages ! Maintenant que vous connaissez son emplacement, mieux vaut



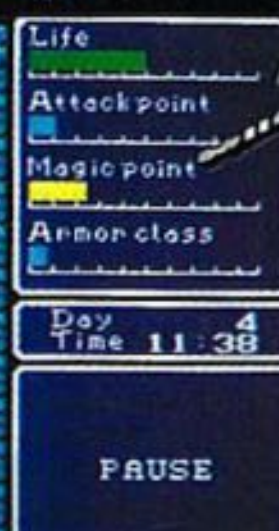
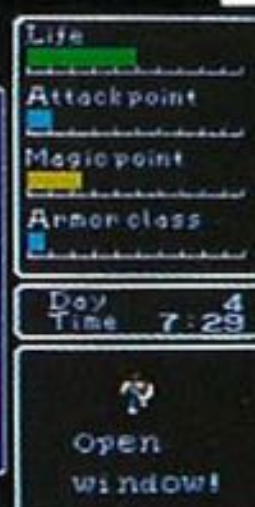
## REVIEW



N'hésitez pas à discuter avec les nombreux habitants de Forest. Qui sait, peut-être l'un d'eux détient-il un renseignement important ?

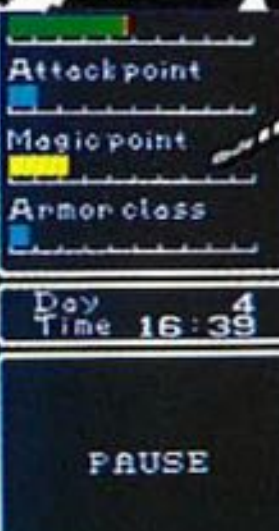
Une simple pression sur le bouton C et les caractéristiques de votre personnage s'affichent dans des fenêtres. Un système efficace qui a déjà fait ses preuves.

Menu			
CAL	Priest	Level: 3	
HP	59/59	STR	48
MP	60/60	DEX	26
SP	27/17	INT	62
CP	18/18	MF	89
GI	29/30	Charm	53
XP	396	Luck	52
Angle	2.516		



En plein cœur de la nature, vous trouverez ce havre de paix où il est possible d'écouter toutes les fabuleuses musiques du jeu.

Un donjon ! Les premiers ressemblent plutôt à des labyrinthes truffés de monstres antipathiques.



Les recherches n'ont pas été vaines dans la tour des nuages. Ce coffre contient un pendentif qui augmentera vos pouvoirs tant que vous le porterez.

## COMMENTAIRE



FRED

Après avoir terminé Sword of vermillon, j'avoue ne pas avoir été attiré par Super Hydlide. Il faut dire qu'au premier abord, ce jeu n'est pas du tout convivial. Les graphismes sont affligeants pour une Megadrive, les couleurs sont ternes, le combat contre le premier monstre de fin de niveau est digne de la Master System. Bref, pas de quoi être enchanté. Certains me diront que les défauts précédemment cités sont compensés par

une histoire captivante et une durée de vie exceptionnelle. Peut-être... Mais, personnellement, j'ai été découragé par l'aspect austère des écrans de jeu au bout de quelques heures. Il est possible que les inconditionnels purs et durs de ce genre de jeu y prendront plaisir, mais je reste sceptique.

retourner à la cité de Forest et faire des emplettes avant de commencer l'exploration.



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0

CONTROLE : BON



PRESENTATION 50%

Quelques séquences animées dans des fenêtres de petite taille. Pas super...

GRAPHISME 30%

le point faible de Super Hydlide. Les graphismes font cruellement défaut à ce jeu principalement visuel.

ANIMATION 45%

Les sprites des personnages sont bien trop petits.

BANDE-SON 80%

Des bruitages sans originalité mais des musiques diverses et très mélodieuses. Un plaisir pour les oreilles.

JOUABILITE 65%

Le contrôle du personnage est influencé par la faim et le poids de l'équipement.

DUREE DE VIE 65%

Le manque d'intérêt risque d'écourter de manière drastique la durée de vie de ce jeu.

INTERET 65%

Super Hydlide est décevant ! Décevant car il possède plusieurs atouts mais ceux-ci sont occultés par une réalisation bâclée et un aspect trop austère.



Il est inquiétant de voir combien les scénaristes de SNK sont pessimistes. Dans *Mutation Nation*, ils imaginent encore un futur proche (en 2000) et des problèmes apocalyptiques où technologie et prospérité ne sont plus que des mots. Un scientifique fou, encore un, a tenté de créer à l'aide de créatures mutantes des êtres à une force phénoménale. La cité est en ruine, les gens sont en fuite, c'est le désastre. Mais la situation va changer au retour d'un long voyage, deux jeunes combattants vont remettre les choses en place et nettoyer la ville des créatures mutantes qui l'envahissent. *Mutation Nation* est une production classique de la Neo Geo. La recette est assez simple: une bonne dose de graphismes sublimes et d'animations à couper le souffle, une bande son à faire exploser les tympans et pour couronner le tout, des merveilles de la violence et de l'action. Cela donne un Beat 'em up à deux joueurs digne des salles d'arcade. D'ailleurs, il existe une bonne machine SNK avec uniquement des jeux Neo Geo. Le principe du jeu n'est pas compliqué, il y a une barre d'énergie. Tant que celle-ci ne tombe pas à zéro, vous pouvez continuer à casser du mutant. De temps en temps, vous trouvez des pastilles d'énergie qui vous remettent en forme. Avec ces pastilles, vous disposez aussi de supercoups de mortels. Pour les utiliser, il faut garder le bouton appuyé assez longtemps pour remplir la barre d'énergie. Il suffit ensuite de relâcher le bouton pour balayer l'adversaire. Certains effets sont très spectaculaires, comme l'averse d'éclairs que le héros va chercher jusqu'au ciel. Mais mis à part ces coups spectaculaires, vous ne devrez compter que sur vos poings pour sauver la ville.

# MUTATION NATION



*Cet énorme camion vient d'être nettoyé. Passons à un autre, maintenant.*



*Alors, elle n'est plus si fière la grosse bestiole! Quant aux autres, leur tour viendra.*



## COMMENTAIRE



MARC

démentiel, je reste sur ma faim.

*Mutation Nation* est un très bon Beat 'em up. On peut y jouer à deux, les graphismes sont magnifiques et on s'éclate comme des petits fous. Je trouve pourtant que les programmeurs de SNK n'ont pas fait beaucoup d'efforts. En effet, à part la réalisation technique, qui élève les jeux de la Neo Geo au rang de ceux des salles d'arcade, on s'aperçoit que la jouabilité a été négligée. Le personnage ne dispose que d'un coup, ou plutôt d'un enchaînement de coups. C'est peu, même si on y ajoute les coups spéciaux et les combats deviennent à la longue monotones. *Mutation Nation* est amusant, c'est vrai, mais quand je pense qu'il aurait suffi d'un petit effort des programmeurs pour en faire un jeu



*Et pan! Un bon coup dans les dents! Ce maudit roller-skater y réfléchira à deux fois maintenant.*



*Même s'il a l'air très impressionnant, ce n'est pas un Boss de fin de niveau. Il est pourtant très dangereux.*



# MUTATION NATION



## LES COUPS SPECIAUX

Il existe dans Mutation Nation quatre pastilles d'énergie différentes. Elles redonnent de l'énergie et des coups spéciaux. Ces derniers sont de loin les plus utiles. En cas de coup dur, c'est le moyen le plus simple de se tirer d'affaire sans trop d'égratignures.



Admirez la détente ! Un seul coup de pied suffit à envoyer valdinguer tous les ennemis.



En mode deux joueurs, la prudence est de mise. Ici, un fabuleux coup de pied sauté touche de plein fouet mon partenaire.



AXEL

Dire d'un jeu sur Neo Geo que ses graphismes sont magnifiques, que ses sprites sont de taille "humaine", que l'animation est rapide, fluide et que la bande sonore est de qualité supérieure,

relève de l'évidence. Mutation Nation est dans la lignée de Robot Army. C'est dire ! La violence des coups est impressionnante. Malheureusement, leur nombre est faible. Ce sont des enchaînements de coups, ce qui limite l'action du joueur : seuls, deux des quatre boutons seront utiles. N'allez pas croire qu'en jouant à deux, votre tâche sera facile. Le nombre de monstres est multiplié par deux sans qu'il y ait aucun ralentissement de l'animation. Pour abattre les boss de fin de niveau, il faut étudier chacune de leur caractéristique et être maître de ses coups. Mutation Nation est un beat-them-all efficace.

## REVIEW



**EDITEUR : SNK**

**PRIX : G**

**DISPONIBILITE : OUI**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : 3**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**PRESENTATION 80%**

Une courte introduction. Comme dans la plupart des jeux sur Neo Geo, le maniement du personnage est bien expliqué.

**GRAPHISME 95%**

Il n'y a qu'un mot à dire : superbe ! Il est clair que la Neo Geo est quasiment intouchable dans ce domaine.

**ANIMATION 95%**

Là aussi, un vrai travail d'orfèvre. Le contraire aurait été étonnant.

**BANDE-SON 90%**

Les bruitages sont à l'image des décors : apocalyptiques !

**JOUABILITE 70%**

Les personnages ne disposent que d'un nombre très limité de coups. Dommage !

**DUREE DE VIE 80%**

Pas de crédits illimités et les niveaux de difficulté sont bien dosés. A vous de choisir le mieux adapté à vos capacités.

**INTERET 84%**

Mutation Nation est un très bon jeu mais ne décroche pas le méga-hit. Principale raison : pas assez de coups différents.

Un petit pas de danse pour venir à bout de cette punkette à quatre bras. On va lui apprendre à danser le Rock'n Roll.





## REVIEW

Des igloos sortent des phoques vindicatifs. ▼



## COMMENTAIRE



## BANANA SAN

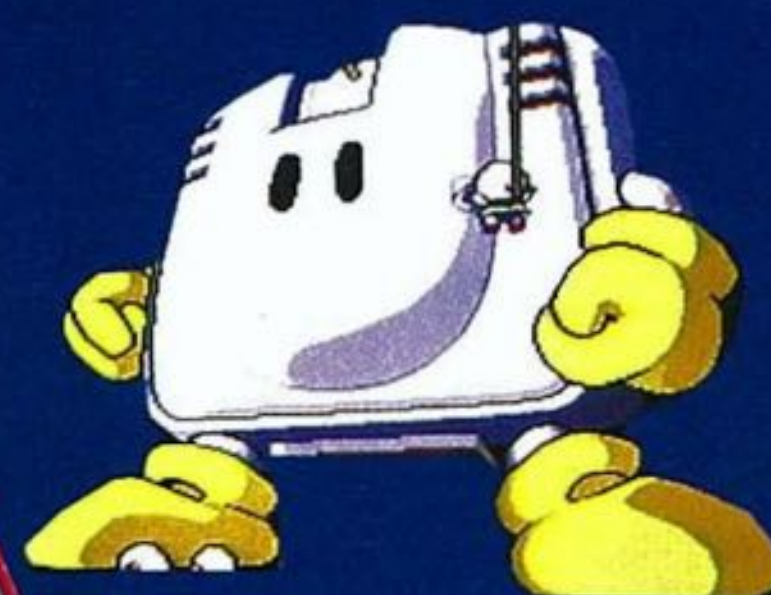
Superbe ! Les délires des programmeurs d'Hudson sont une réussite ! Personnages hilarants, tels que les pingouins suspendus à des parapluies de toutes les couleurs, les bonshommes de neige faisant du patin à glace, les cartes à jouer dangereuses. Les graphismes sont colorés et agréables à regarder, les animations impeccables avec des effets de zoom à la Super Famicom ! On retrouve avec plaisir les habituelles options des shoot-them-up made in Hudson, comme la possibilité de réduire l'écran horizontalement, celle de choisir un mode Battle Stage qui vous propose de faire le plus de points possibles en deux ou cinq minutes... En plus, il y a une aide intégrée, du jamais vu sur un jeu console ! Je résume, en un mot comme en cent, c'est très marrant, et en plus c'est très marrant !



*"Vous allez bientôt atteindre la plage, et le niveau se poursuivra sous l'eau !"*

*Une partie bucolique.*

La planète Parodia vient de lancer un appel au secours désespéré ! La folie gagne toutes les créatures qui cohabitaient en paix, et qui, soudainement, deviennent d'une agressivité incompréhensible. Heureusement, l'appel est capté sur Terre. Il est aussitôt décidé d'envoyer une expédition de secours, du genre Tempête du désert, pour aller expliquer au Saddam local qu'il y a des choses qui ne se font pas ! Une gigantesque base spatiale largue un vaisseau. Celui-ci peut prendre trois apparences différentes, mais avec une constante : il s'agit d'un personnage fétiche d'un des succès de l'éditeur. Bomber Man est un robot géant, le Paro-Ceaser est un intercepteur sorti tout droit de Final Star Soldier et enfin, PC Engine est un vaisseau en forme de console PC Engine. Après chaque Game Over, le jeu vous propose de retenter votre chance et de changer d'appareil. Différents bonus vous permettent de vous équiper de champs de protection, de missiles autoguidés ou d'armes plus puissantes. Chacun des engins possède son propre arsenal : le robot géant lance des séries de bombes, la PC Engine envoie des disques compacts dans tous les sens...



Prenez garde aux cartes à jouer ▼



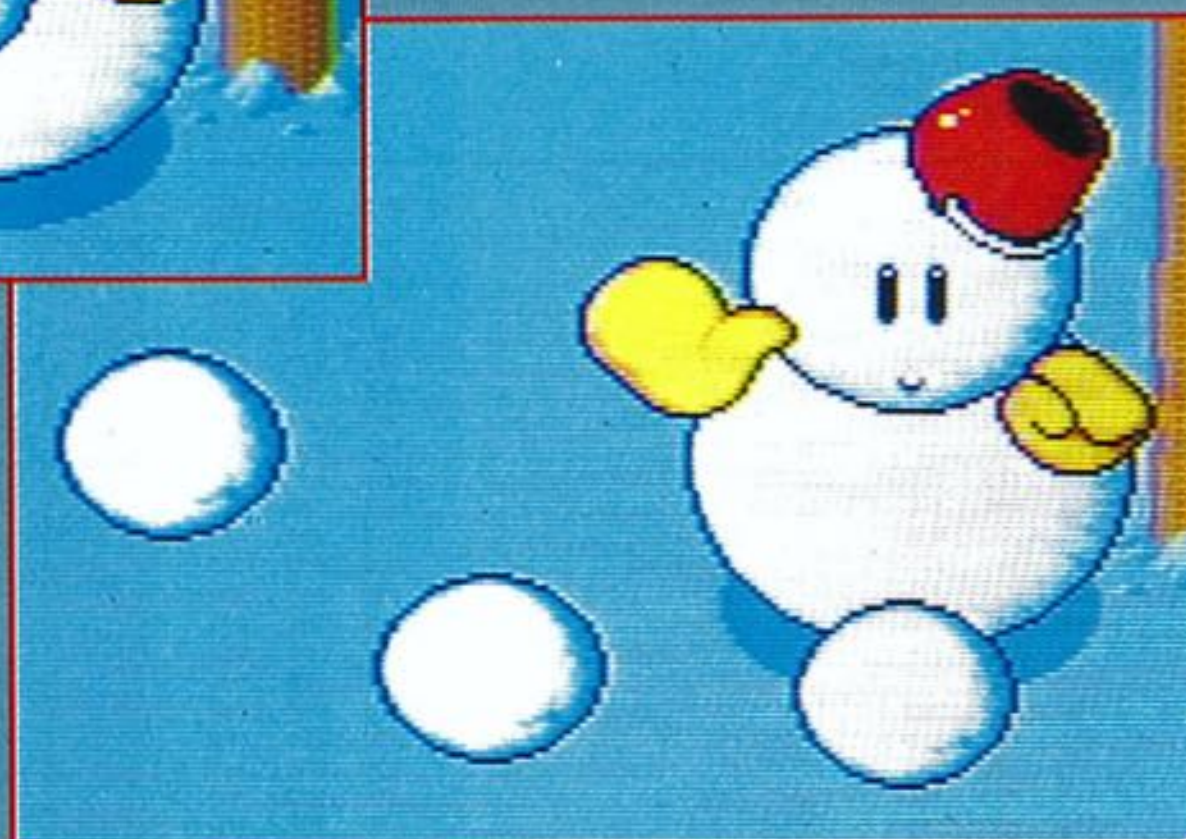


# REVIEW



## SÉQUENCE PASSION !

Le bonhomme de neige s'approche du tronc d'un sapin qu'il bouscule, faisant pleuvoir de la neige. Il s'en saisit et confectionne une boule de neige avec laquelle il tente de vous bombarder !



## COMMENTAIRE



**KANEDA KUN**

Hudson a encore réussi à nous concocter une cartouche efficace en diable ! C'est beau, ça bouge bien et on ne regrette pas son achat. Pourtant, c'est dommage que les trois engins soient à ce point identiques. A part leur design et leur armement, ils ont tous à peu près les mêmes performances et il n'y en a pas un qui soit vraiment plus performant que les autres. Il aurait été intéressant de ne pouvoir passer certains niveaux qu'avec un des vaisseaux. D'autre part, le jeu est un peu trop facile à mon avis. Quand on a goûté à Gun Hed et consort, on trouve le dosage de Star Parodia un peu fade ! Les niveaux se ressemblent trop : un peu plus de diversité n'aurait pas été superflu !

Un commando de pingouins, qui utilisent leurs parapluies multicolores comme parachutes, tombe du ciel.



Le champ de force qui équipe votre vaisseau sera bien utile pour vous protéger des missiles à têtes chercheuses.



A l'assaut de l'espace, vous vous lancez au secours de Parodia.



**EDITEUR : HUDSON**

**PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI**

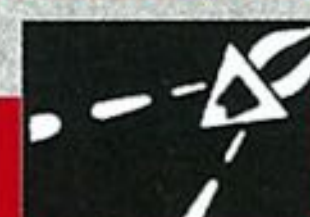
**DIFFICULTE : MOYEN/FACILE**

**NOMBRE DE VIES : 3**

**OPTION CONTINUE : OUI**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**

**CONTROLE : OK**



**PRESENTATION 89%**

La présentation animée est superbe et il y a de nombreuses options.

**GRAPHISME 86%**

Haut en couleur !

**ANIMATION 82%**

Dommage que les sprites de fin de niveau soient un peu trop faciles à passer.

**BANDE-SON 73%**

Les mélodies sont agréables et la qualité...laser !

**JOUABILITE 96%**

Rien à redire : options à gogo et commandes pratiques !

**DUREE DE VIE 47%**

Des niveaux un peu trop faciles !

**INTERET 80%**

Une réalisation superbe, des personnages délirants. Dommage que le jeu soit un peu facile !



**LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE**



TITLES	NEUPS	UTILISES
	VENTE	ACSA
2 CRUDE DUDES .....	395	290 200
688 SUB ATTACK .....	460	170 130
ABRAMS BATTLE TANK .....	370	170 120
AFTER BURNER II .....	340	190 130
ALEX KID .....	270	160 110
ALISA DRAGOO .....	400	290 200
ARCUSS ODYSSEY .....	420	220 160
ARNOLD PALMER GOLF .....	340	160 110
BATMAN .....	390	200 140
BEAST WRESTLERS .....	460	140 100
BUCK ROGERS .....	470	260 180
BUDOKAN .....	370	230 160
BULL VS CELTICS .....	420	260 180
BUSTER DOUGLAS BOXING .....	340	230 160
CALIFORNIA GAMES .....	360	200 140
CARMEN SANDIEGO .....	430	260 180
CENTURION .....	390	230 160
CHUCK ROCK .....	420	230 160
DAVID ROBBINSON .....	395	260 180
DECAPPATTACK .....	340	200 140

TITRES	NEUFS	UTILISES	TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT		VENTE	ACHAT
DESERT-STRIKE .....	400	300 210	PAT RILEY.....	390	260 180
DEVILISH .....	395	200 140	PGA GOLF.....	360	260 180
DOUBLE DRAGON .....	340	190 130	PHANTASY STAR II.....	395	230 160
DOUBLE DRAGON II.....	390	230 160	PHANTASY STAR III.....	420	290 200
DUNGEONS AND DRAGONS.....	480	310 220	PIT FIGHTER .....	390	260 180
EL VIENTO .....	395	230 160	POPULOUS .....	395	260 180
ERNEST EVANS .....	460	290 200	QUACKSHOT.....	390	290 200
ESWAT .....	340	140 100	QUAD CHALLENGE .....	390	240 160
EXILE .....	360	170 120	RAMBO III.....	290	160 100
F. 22.....	395	290 200	RASTAN SAGA II.....	400	230 160
FANTASIA .....	370	260 180	RING OF POWER .....	500	400 300
FATAL LABYRINTH .....	340	170 120	ROAD RASH .....	360	290 200
FEARY TALE .....	360	130 90	ROBOCOD .....	370	310 220
FIGHTING MASTER .....	395	230 190	ROLLING THUNDER II .....	440	310 220
GAIERES.....	360	220 150	SHADOW DANCER .....	360	260 180
GALAXY FORCE II.....	390	230 160	SHADOW OF THE BEAST .....	420	260 180
GHOSTBUSTERS.....	290	190 130	SHINING IN DARKNESS .....	390	260 180
GHOULS N'GHOTS .....	420	240 160	SHINOBI .....	395	200 140
GOLDEN AXE .....	340	220 150	SOL DEASE .....	420	230 160
GOLDEN AXE II .....	370	260 180	SONIC .....	370	260 180
HARD DRIVIN' .....	390	230 160	SPIDERMAN .....	360	200 140
HELL FIRE .....	340	230 160	STAR FLIGHT.....	480	290 200
IMMORTAL .....	395	290 200	STREET OF RAGE .....	395	290 200
JOE MONTANA .....	320	200 140	STREET SMART .....	395	260 180
JOE MONTANA II .....	340	240 170	STRIDER .....	440	230 160
JOHN MADDEN .....	360	230 160	SUPER HANG ON .....	340	200 140
JOHN MADDEN II.....	440	290 200	SUPER MONACO GP .....	340	240 170
JORDAN VS BIRD .....	340	260 180	SUPER OFF ROAD .....	360	230 160
KID CAMELEON .....	395	290 200	SUPER REAL BASKET .....	360	230 160
LAKERS VS CELTICS .....	395	260 200	SUPER VOLLEY BALL .....	340	260 180
LEMMINGS.....	420	310 220	SWORD OF VERMILLION .....	420	290 200
MARBLE MADNESS .....	370	260 180	TECHMO WORLD SOCCER .....	390	230 160
MARIO LEMIEUX HOCKEY .....	395	260 180	TERMINATOR II .....	400	290 200
MERCES .....	420	260 180	TEST DRIVE .....	380	260 180
MICHEY MOUSE .....	370	230 160	THUNDERFORCE III .....	395	290 200
MIDNIGHT RESISTANCE .....	420	160 110	TOE JAM AND EARL .....	395	290 200
MIGHT AND MAGIK .....	420	170 120	TOKI .....	395	310 220
MOONWALKER .....	340	160 100	TRUXTON.....	340	180 120
MS PACMAN .....	340	160 110	VALIS .....	460	230 160
MUSHA ALESTE .....	395	180 120	VAPOR TRAIL .....	460	200 140
MYSTIC DEFENDER .....	420	180 120	WINTER CHALLENGE .....	395	230 160
NHL HOCKEY .....	395	290 200	WONDERBOY III .....	390	230 160
OUT RUN .....	360	200 140	WONDERBOY V .....	395	260 180
PACMANIA .....	360	230 160	WORLD SOCCER .....	340	230 160
PAPERBOY .....	340	230 160	YS III .....	460	260 180

TITRES	NEUFS	UTILISES
	VENTE	ACHAT
ADDAMS FAMILY.....	450	310 ... 220
BASE SIMULATOR 1000.....	450	260 ... 180
BILL LAMBERS BASKET.....	450	290 ... 200
CASTLEVANIA IV.....	450	290 ... 200
D. FORCE.....	400	260 ... 180
DRAKKAHEN.....	450	260 ... 180
DREAM TV.....	450	260 ... 180
E.D.F.....	400	260 ... 180
EXTRA INNINGS.....	450	290 ... 200
F. ZERO.....	450	260 ... 180
FINAL FANTASY LEGEND II.....	500	340 ... 240
FINAL FIGHT.....	450	290 ... 200
FORMATION SOCCER.....	450	260 ... 180
GRADIUS III.....	400	260 ... 180
GUN.FORCE.....	450	260 ... 180
HOLE IN ONE GOLF.....	450	290 ... 200
JACK NICKLAUS GOLF.....	450	290 ... 200
JOE ET MAC.....	450	340 ... 240
JOHN MADDEN 92.....	450	340 ... 240
LAGOON.....	450	260 ... 180
LEMMINGS.....	450	310 ... 220
MAGIC SWORD.....	450	290 ... 200
MYSTICAL NINJA.....	450	310 ... 220
NOLAN RYAN'S BASEBALL.....	450	260 ... 180
PAPERBOY II.....	450	290 ... 200
PGA TOUR GOLF.....	450	310 ... 220
PILOT WINGS.....	450	310 ... 220
RAIDEN.....	450	260 ... 180
RIVAL TURF.....	450	230 ... 160
ROBOCOP III.....	450	290 ... 200
RPM RACING.....	450	290 ... 200
SMART BALL.....	450	260 ... 180
SMASH TV.....	450	260 ... 180
SPACE FOOTBALL.....	450	290 ... 200
SUPER ADVENTURE ISLAND.....	450	310 ... 220
SUPER BATTLE TANK.....	450	260 ... 180
SUPER GHOULS N' GHOSTS.....	450	290 ... 200
SUPER MARIO WORLD.....	450	290 ... 200
SUPER OFF ROAD.....	400	260 ... 180
SUPER R-TYPE.....	450	290 ... 200
SUPER WRESTLEVANIA.....	450	310 ... 220
THUNDER SPIRITS.....	450	260 ... 180
XARDION.....	500	290 ... 200
ZELDA III.....	500	340 ... 240

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

**POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS  
UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE**

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
A BOY AND HIS BLOOD.....	120...120	MISSION IMPOSSIBLE.....	260...180
ADVENTURE OF LINK.....	260...180	NORTH OF SOUTH.....	290...200
BAD DUDES.....	150...100	PROBOTECTOR.....	150...100
BATMAN.....	230...160	RAD GRAVITY.....	200...140
BATTLE OF OLYMPUS.....	230...160	RAD RACER.....	170...120
BAYOU BILLY.....	200...140	RESCUE RANGERS.....	200...140
BIONIC COMMANDO.....	150...100	ROBOCOP.....	230...160
BLACK MANTA.....	150...100	ROBO WARRIOR.....	150...100
BLADES OF STEEL.....	290...200	RYGAR.....	200...140
BLUE SHADOW.....	150...100	SHADOW WARRIOR.....	170...120
BUBBLE BOBBLE.....	230...160	SILENT SERVICE.....	170...120
BUGS BUNNY BIRTHDAY.....	260...180	SIMPSONS.....	290...200
BURAI FIGHTER.....	150...100	SKATE OF DIE.....	260...180
DOUBLE DRAGON.....	170...120	SNAKE RATTLE'N ROLL.....	150...100
DOUBLE DRAGON II.....	200...140	SNAKE REVENGE.....	200...140
DOUBLE DRIBBLE.....	260...180	SOLAR JETMAN.....	150...100
DR MARIO.....	260...180	SOLOMANS KEY.....	230...160
DUCK TALES.....	260...180	STAR WARS.....	290...200
GHOSTBUSTERS II.....	230...160	STEALTHATF.....	200...140
GHOST'N GOBLINS.....	230...160	SUPER KICK OFF.....	290...200
GOAL.....	150...100	SUPER MARIO II.....	230...160
GOLF.....	150...100	SUPER MARIO III.....	260...180
GREMLINS II.....	230...160	SUPER SPIKE V BALL.....	200...140
HUNT FOR RED OCTOBER.....	290...200	SUPER OFF ROAD.....	230...160
IKARI WARRIORS.....	150...100	SWORD AND SERPANTS.....	230...160
ISOLATED WARRIOR.....	150...100	TOP GUN II.....	260...180
JACKIE CHAN ACTION.....	290...200	TOTALLY RAD.....	150...100
JACK NICKLAUS GOLF.....	170...120	TRACK AND FIELD II.....	170...120
LEGEND OF ZELDA.....	260...180	TURBO RACING.....	150...100
LOW G MAN.....	200...140	WWF WRESTLING.....	230...160
MEGAMAN II.....	230...160	WORLD CUP.....	170...120

**NON MEMBRES AJOUTEZ  
50F POUR LES JEUX NEUFS ET  
20F POUR LES JEUX UTILISES**

TITRES	UTILISES	TITRES	UTILISES
	VENTE ACHAT		VENTE ACHAT
3 D BARRAGE.....	120 ... 80	NFL SUPERBOWL.....	140 ... 100
720 DEGREES.....	120 ... 80	NINJA GAIDEN.....	120 ... 80
APB.....	120 ... 80	PAC LAND.....	120 ... 80
AWESOME GOLF.....	170 ... 120	PAPERBOY.....	140 ... 100
BILL AND TED.....	140 ... 100	PINBALL SHUFFLE.....	140 ... 100
BLUE LIGHTING.....	170 ... 120	ROADBLASTERS.....	140 ... 100
CALIFORNIA GAMES.....	140 ... 100	ROBOSQUASH.....	90 ... 60
CHEQUERED FLAG.....	120 ... 80	ROBOTRON.....	90 ... 60
GAUNTLET III.....	120 ... 80	SCRAPYARD DOG.....	120 ... 80
GRID RUNNER.....	90 ... 60	STUN RUNNER.....	120 ... 80
HARD DRIVIN'.....	120 ... 80	TURBO SUB.....	90 ... 60
HYDRA.....	120 ... 80	VIKING CHILD.....	140 ... 100
ISHIDO.....	120 ... 80	VINDICATORS.....	90 ... 60
KLAX.....	120 ... 80	WARBIRDS.....	140 ... 100
LYNX CASINO.....	90 ... 60	WORLD CUP SOCCER.....	120 ... 80
MS PACMAN.....	120 ... 80	XIBOTS.....	120 ... 80

**TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS**



POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL  
**30.64.54.54**  
 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

## NINTENDO GAMEBOY



### JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT
ADDAMS FAMILY	225...150...100
ADVENTURE ISLAND	215...150...100
BATMAN	215...120...80
BEETLEJUICE	215...160...110
BLADES OF STEEL	230...150...100
BLASTER MASTER BOY	225...120...80
BUBBLE BOBBLE	195...120...80
BUBBLE GHOST	195...90...60
BURAI FIGHTER	195...90...60
CASTLEVANIA	215...100...70
CASTLEVANIA II	230...120...80
CHASE HQ	215...90...60
CHESSMASTER	215...120...80

TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT
DAYS OF THUNDER	215...150...100	NAVY SEALS	195...90...60
DICK TRACY	215...100...70	NBA ALLSTARS	195...150...100
DOUBLE DRAGON	215...100...70	NEMESIS	215...120...80
DOUBLE DRAGON II	215...120...80	NEMESIS II	215...120...80
DOUBLE DRIBBLE	215...150...100	NFL FOOTBALL	225...120...80
DR MARIO	195...120...80	NINJA TURTLES	215...120...80
DRAGON'S LAIR	200...150...100	NINJA TURTLES II	250...150...100
DUCK TALES	225...150...100	NINTENDO WORLD CUP	215...90...60
DYNABLASTER	195...90...60	OPERATION C	215...120...80
F 1 HERO	215...130...90	PACMAN	195...100...70
F 1 RACE	240...150...100	PAPERBOY	195...100...70
FACE BALL 2000	240...120...80	PAPERBOY II	215...120...80
FINAL FANTASY	245...120...80	PRINCE OF PERSIA	215...150...100
FINAL FANTASY ADV	275...150...100	PUNISHER	215...90...60
FINAL FANTASY II	275...140...100	R TYPE	215...120...80
FORTIFIED ZONE	195...90...60	ROBOCOP	195...90...60
GHOSTBUSTERS II	215...120...80	ROBOCOP II	215...120...80
GOLF	215...100...70	ROGER RABBIT	225...140...100
GRADIUS	215...100...70	SIMPSONS	215...150...100
GREMLINS II	215...120...80	SNOW BROTHERS	215...120...80
HUNT FOR RED OCTOBER	215...150...100	SPIDERMAN	190...100...70
JACK NICKLAUS GOLF	215...120...80	SQUARE DEAL	225...120...80
JOE ET MAC	230...150...100	STAR TREK	230...150...100
JORDAN VS BIRD	230...150...100	SUPER MARIO LAND	195...120...80
MARBLE MADNESS	215...130...90	SUPER RC PRO AM	195...120...80
MARCUS MISSION	195...90...60	SUPERHUNCHBACK	195...100...70
MEGAMAN	215...100...70	TENNIS	195...100...70
MEGAMAN II	215...120...80	TERMINATOR II	215...150...100
MICKY	215...120...80	WWF SUPERSTARS	215...150...100

## SEGA MASTER SYSTEM

### JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
AFTER BURNER	120...80	LINE OF FIRE	120...80
ALEX KID	120...80	MERCUS	290...200
ALIEN STORM	120...80	MICKEY	260...180
ASTERIX	290...200	MOONWALKER	200...140
BACK TO THE FUTURE II	230...160	OPERATION WOLF	170...120
BATTLE OUT RUN	120...80	OUT RUN EUROPA	170...120
BONANZA BROS	120...80	PACMANIA	140...100
BUBBLE BOBBLE	170...120	PHANTASY STAR	230...160
CHASE HQ	140...100	PRINCE OF PERSIA	260...180
CHESS	170...120	R TYPE	170...120
CHOPFLITER	120...80	RAMPART	120...80
DIE HARD II	230...160	RC GRAND PRIX	140...100
DONALD DUCK	290...200	ROCKY	170...120
DOUBLE DRAGON	140...100	RUNNING BATTLE	120...80
DUCK TALES	200...140	SHADOW DANCER	260...180
FLINSTONES	120...80	SHADOW OF THE BEAST	260...180
G-LOC	170...120	SHINOBI	120...80
GALAXY FORCE	140...100	SONIC	260...180
GAUNTLET	140...100	SPEEDBALL	230...160
GHOUL'S N GHOSTS	230...160	SPIDERMAN	140...100
GOLDEN AXE	200...140	STRIDER	170...120
GOLDEN AXE WARRIOR	230...160	SUMMER GAMES	230...160
GOLFMANIA	120...80	SUPER KICK OFF	290...200
HEAVY WEIGHT BOXING	170...120	SUPER MONACO	260...180
HEROES OF THE LANCE	230...160	TOM AND JERRY	260...180
IMPOSSIBLE MISSION	230...160	ULTIMA IV	200...140
INDIANA JONES	230...160	WONDERBOY	120...80
JUNGLE FIGHTER	120...80	WONDERBOY III	140...100
LASER GHOST	120...80	WORLD SOCCER	170...120
LEADER BOARD GOLF	140...100	XENON II	120...80

## SEGA GAMEGEAR

### JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS VENTE	UTILISES ACHAT
BATTER UP	230...100...70	
CHASE HQ	230...130...90	
CHESSMASTER	230...120...80	
CRYSTAL WARRIOR	249...100...70	
DONALD DUCK	245...170...120	
DRAGON CRYSTAL	230...120...80	
FANTASY ZONE	210...130...90	
G-LOC	230...100...70	
GOLDEN AXE	230...140...100	
HALLEY WARS	230...120...80	
JOE MONTANA	245...100...70	
LEADERBOARD GOLF	245...100...70	
MICKY MOUSE	230...170...120	
NINJA GAIDEN	245...120...80	
OUT RUN	230...120...80	
PACMAN	230...100...70	
PENGO	230...100...70	
PSYCHIC WORLD	210...100...70	
SHINOBI	245...140...100	
SLIDER	230...120...80	
SONIC	245...170...120	
SPACE HARRIER	230...100...70	
SPIDERMAN	230...120...80	
SUPER GOLF	240...140...100	
SUPER MONACO GP	230...170...120	
WONDERBOY	230...120...80	
WOODY POP	195...100...70	

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE  
**GRATUITE**

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

**REMISE**

50F SUR LES JEUX NEUFS

**REMISE**

20F SUR LES JEUX UTILISES

**NOUS VOULONS VOS JEUX\***

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT  
 D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISE

POURQUOI PAYER LE PRIX DU  
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS  
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX  
 DU LUNDI AU SAMEDI.

**ENVOI**

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.  
 AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

\* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS  
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM





Valis nous entraîne dans une nouvelle

aventure mêlant beat-them-all et plates-formes, le tout saupoudré d'un zeste d'aventure. Notre héroïne, qui agit ici en solitaire, pourra récupérer de nombreuses armes complémentaires beaucoup plus puissantes que son épée de départ. Ainsi votre épée devenue magique lancera boules de feu, missiles à tête chercheuse, tranchants magiques ou curieuses petites boules vertes. Ces bonus-armes disposent chacun de plusieurs niveaux de puissance. Chaque type est repéré par une lettre, ce qui permet au joueur de choisir en fonction de ses "besoins" du moment. Cet épisode offre bien d'autres bonus : surprise aux effets variables mais toujours bénéfiques, cœur plus ou moins gros augmentant l'énergie en conséquence, vie supplémentaire ou encore étoile donnant des points de magie. Cette magie, variable selon les niveaux, se manifeste de diverses manières : tremblement de terre, chute de glace, barrière magique, anneau de feu ou coup de tonnerre. Aux combats purs et durs s'ajoutent, au fur et à mesure de votre progression, l'obligation de sauter d'un bond synchronisé des plates-formes mobiles ainsi que la découverte du bon chemin. Les options continues non limitées vous permettront d'avancer toujours un peu plus à la découverte des cinq univers du jeu.

Les puces géantes ne supportent pas plus d'un coup d'épée.



▲ L'ambiance n'est pas à la rêverie, d'autant que le guerrier bleu est assez coriace.

Les "têtes" volantes sont surtout dangereuses par le panache qu'elles laissent traîner.



▲ L'une des jolies images de la séquence de présentation.

## COMMENTAIRE



JIMMY H.

Je ne suis pas vraiment de l'avis de Spirit. Telenet a trouvé la poule aux œufs d'or et applique la même recette de console en console et d'épisode en épisode. Des décors différents et des monstres renouvelés ne justifient pas, à mon sens, cette profusion de titres, lesquels n'apportent pas de réelle nouveauté. Il est vrai que cet épisode n'est pas le plus mauvais et se révèle assez prenant. Mais j'avoue avoir été horripilé par un problème de

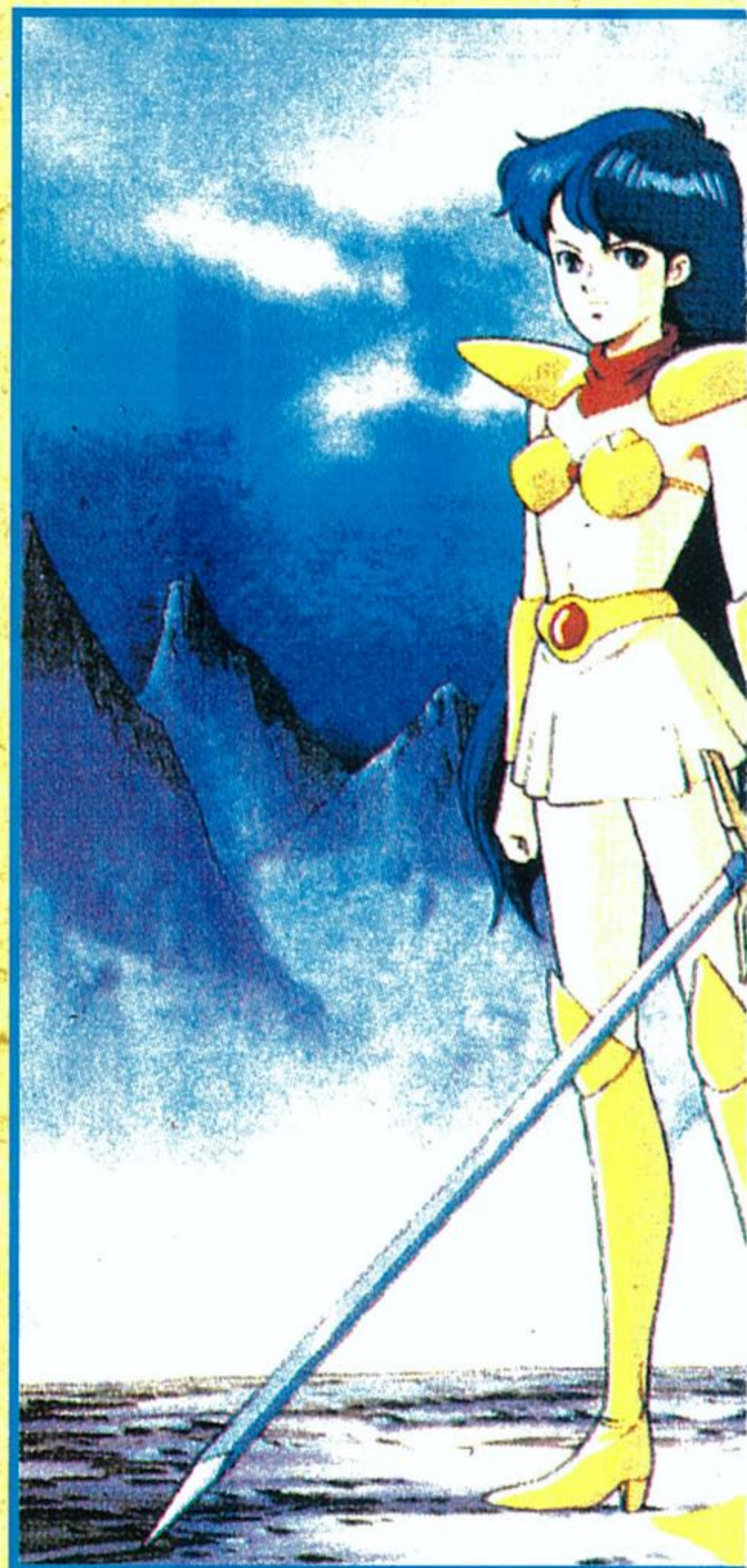
jouabilité. L'héroïne doit terminer son mouvement d'attaque avant de pouvoir sauter. Si cela ne pose guère de problème en cours de niveau, cette gestion devient quasiment injouable devant les monstres gardiens lorsqu'il faut sans cesse sauter.

## MOUVEMENT



# VAL

## THE LEGEND FANTASM SO



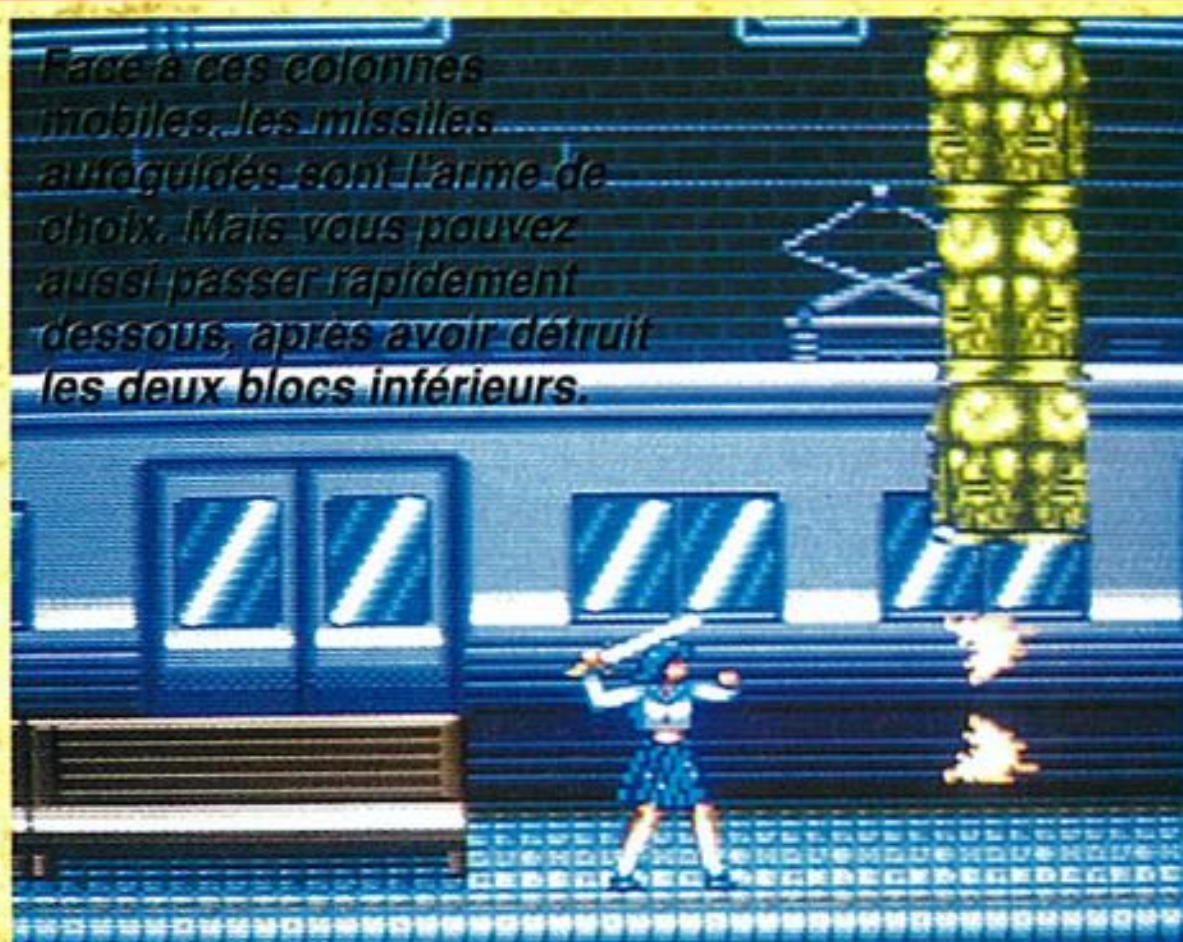


# IS OF A LDIER

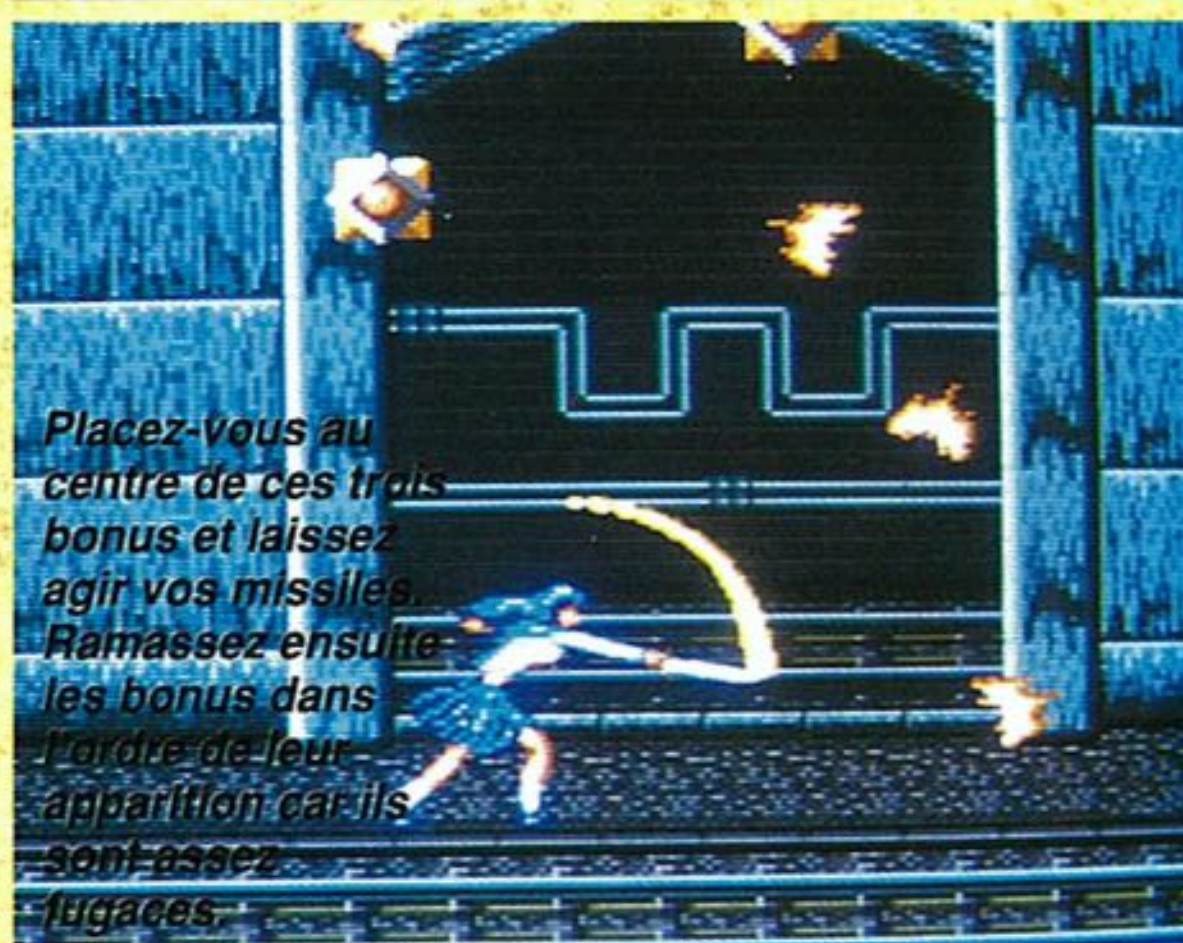


## TIP

DANS LA SECONDE PARTIE DU DEUXIÈME MONDE, PLUTÔT QUE D'EMPRUNTER LE CHEMIN DES AIRS, LONG ET PÉRILLEUX, LAISSEZ-VOUS TOMBER LE LONG DE LA FALAISE EN VOUS COLLANT À LA PAROI. VOUS TROUVEREZ UN GROS CŒUR POUR RÉFAIRE LE PLEIN D'ÉNERGIE ET AFFRONTerez RAPIDEMENT LE MONSTRE GARDIEN, UNE FEMME-OISEAU, BELLE MAIS REDOUTABLE.



Face à ces colonnes immobiles, les missiles auto-guidés sont l'arme de choix. Mais vous pouvez aussi passer rapidement dessous, après avoir détruit les deux blocs inférieurs.



Placez-vous au centre de ces trois bonus et laissez agir vos missiles. Ramassez ensuite les bonus dans l'ordre de leur apparition car ils sont assez fugaces.



Ce monstre de fin de premier niveau peut se mettre en boule pour vous écraser ou ébranler le sol pour vous faire tomber.

## COMMENTAIRE



## SPIRIT

piment. La difficulté, bien dosée, permet au débutant de progresser, tout en maintenant le joueur confirmé à distance du but, en dépit des options continues illimitées. Valis vous fera passer un bon moment.

Ce nouvel épisode de Valis fait à mon avis parti des meilleurs. La variété des armes complémentaires, la gestion intelligente de la récupération des bonus et le "plus" apporté par la magie enrichissent le jeu. Chaque niveau révèle une grande diversité de décors, évitant toute lassitude. Certes, il ne s'agit principalement que d'un banal beat-them-all/plates-formes, mais la recherche du bon chemin apporte un certain

SUPER CD ROM

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : TELENET

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : ILLIMITÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN



PRESENTATION 60%

Les intermèdes animés sont longs et jolis mais le tableau d'options manque cruellement.

GRAPHISME 72%

Les monstres sont finement dessinés mais les décors auraient pu être plus travaillés.

ANIMATION 84%

Les mouvements de l'héroïne sont variés.

BANDE-SON 75%

La musique d'accompagnement est de bonne facture mais les bruitages sont très classiques.

JOUABILITE 60%

Elle serait parfaite s'il n'y avait ce gros problème de saut qui gêne les combats.

DUREE DE VIE 82%

Cet épisode vous tiendra longtemps en échec en dépit des options continues infinies.

INTERET 81%

Ce Valis ne vous ennuiera pas mais il ne va pas pour autant révolutionner le genre.





Depuis votre plus tendre enfance de barbare balèze, vous êtes bercé par trois choses : le fracas des armes auxquelles vous vous exercez quotidiennement, les émissions de Micro Kid's et les récits concernant la tour ! Cette dernière, haute de plus de quarante étages, se dresse aux confins du monde connu. Les récits millénaires prétendent qu'elle est un lien entre les hommes et les dieux et que ces derniers l'auraient peuplée de créatures démoniaques et de pièges diaboliques. Elle contiendrait aussi des trésors à foison, des coffres remplis d'or et d'objets magiques, des armes extraordinaires ! On prétend qu'elle abrite dans ses étages supérieurs une épée magique, une arme d'une telle qualité qu'elle ne peut qu'attirer les guerriers en mal de légendes ou de renommée. D'ailleurs, ceux-là finissent tôt ou tard par céder au mirage de la légende de la tour. On les voit pénétrer dans l'édifice par un petit matin brumeux, puis plus rien. Ils n'en ressortent jamais, comme happés pour toujours par la tour. A votre tour, vous y pénétrez ! Mais la réalité va se révéler pire que les légendes ! Jean-Paul Sartre avait tort : l'enfer, ce n'est pas les autres, c'est la tour !



## COMMENTAIRE



**BANANA SAN**

Le jeu m'avait un peu déçu dans sa version arcade et j'ai retrouvé les mêmes limitations dans l'adaptation console. La cartouche est quasiment semblable au coin-up, à part les problèmes de ralentissements et de gestion de sprites. Mais l'intérêt du jeu est toujours aussi faible. Votre rôle se limite à jouer les Rambo et les apprentis serruriers. Entre les coffres à ouvrir et les portes des cachots, vous passez plus de temps à tourner des clés dans les serrures qu'à manier l'épée. Le jeu peut se résumer à une simple promenade à travers une série de niveaux en réduisant en bouillie les nombreuses créatures qui y rôdent. Les niveaux se suivent et... se ressemblent. Et il n'y a que les boss de fin de niveau (pas évident à passer, d'ailleurs !) qui viennent, de temps en temps, vous tirer de votre léthargie. Beau mais manquant sérieusement de punch !

*Ne cherchez pas inutilement les escaliers mécaniques : c'est par l'escalier que vous gagnerez le niveau suivant.*

*Vous êtes accompagné du mage, qui est loin d'être un foudre de guerre ! Peut-être que vous trouverez mieux derrière cette porte, si vous arrivez à liquider le taquin qui manie la masse d'arme ! Méfiez-vous lorsque vous ouvrez les portes des cachots : certains contiennent des méchants. De même, certains coffres vous réservent des mauvaises surprises : chutes de pierres, jets de flammes, têtes de mort.*



*Ne vous retournez pas, vous êtes suivi...*



## BONUS

VITALITY

SILVER

GOLD

PLATINUM

BONUS TOTAL

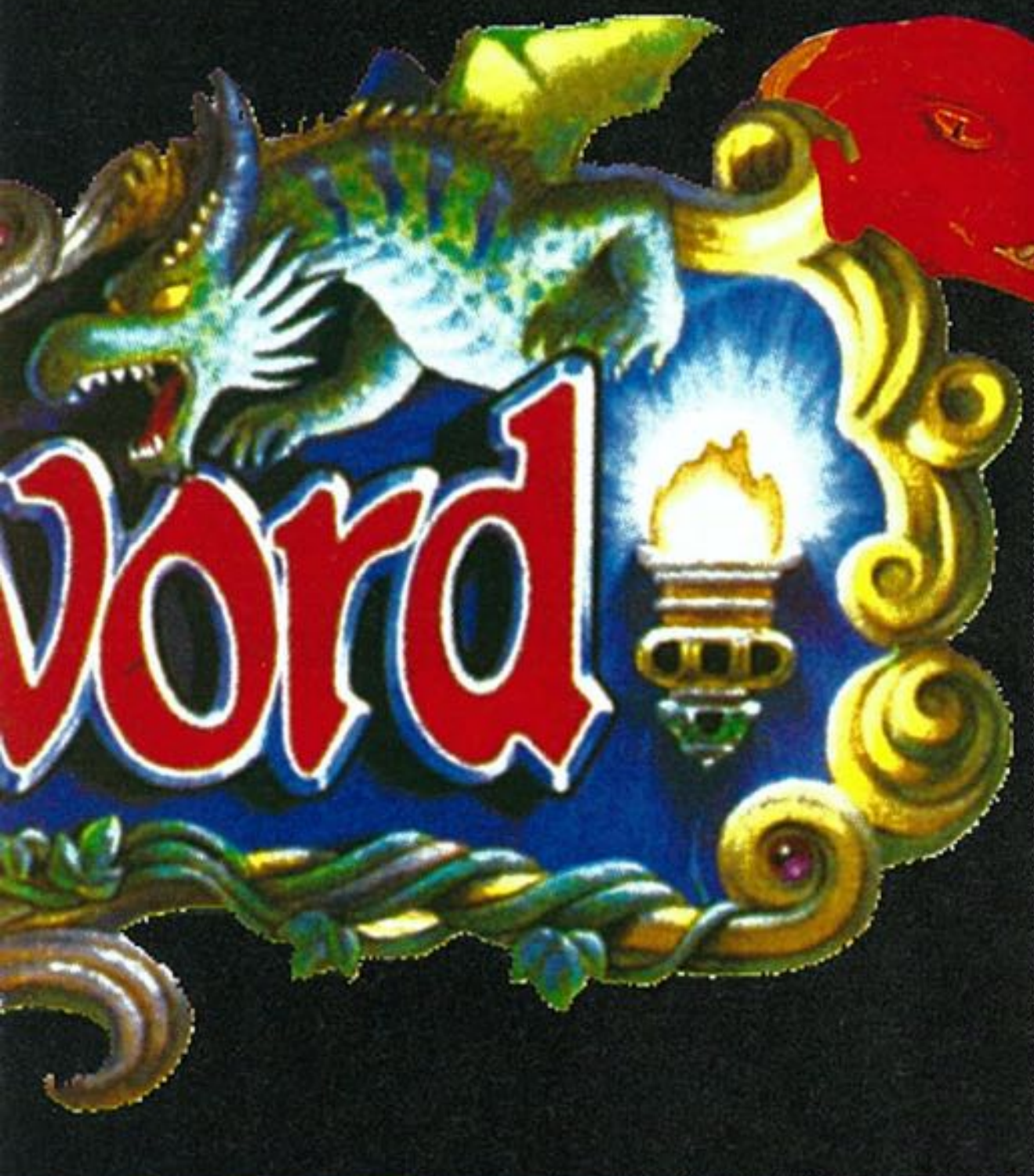
VITALITY

La tour à l'assaut du ciel.

## DERRIERE LES PORTES, LA MER !

Non, derrière les différentes portes, vous ne trouverez pas la mer mais de la compagnie ! Trouvant que c'était plus poétique d'annoncer la mer, plutôt que des soudards, derrière les portes, je me suis permis une licence poético-titresque et j'ai tapé sur le clavier de mon ordinateur ce titre : "Derrière les portes, la mer !" Mais de mer, que nenni ! Vous trouverez, en fait, de solides





## DES COFFRES PLEINS A CRAQUER

Voici les principaux bonus que vous allez pouvoir découvrir dans les coffres des différents donjons.



**KING'S CROWN** : cette tiare magique accroît vos capacités défensives.



**GOLDEN POT** : le vase d'or contient un onguent qui vous redonne votre puissance maximale très rapidement.



**CRYSTALL BALL** : elle fait apparaître les coffres cachés.



**GAUNTLET** : le gant d'acier renforce l'impact de vos coups.



**MAGIC POTION** : la potion magique vous permet de vous remettre de vos blessures plus rapidement.



**DIAMOND RING** : la bague de diamant diminue l'agressivité de l'adversaire.

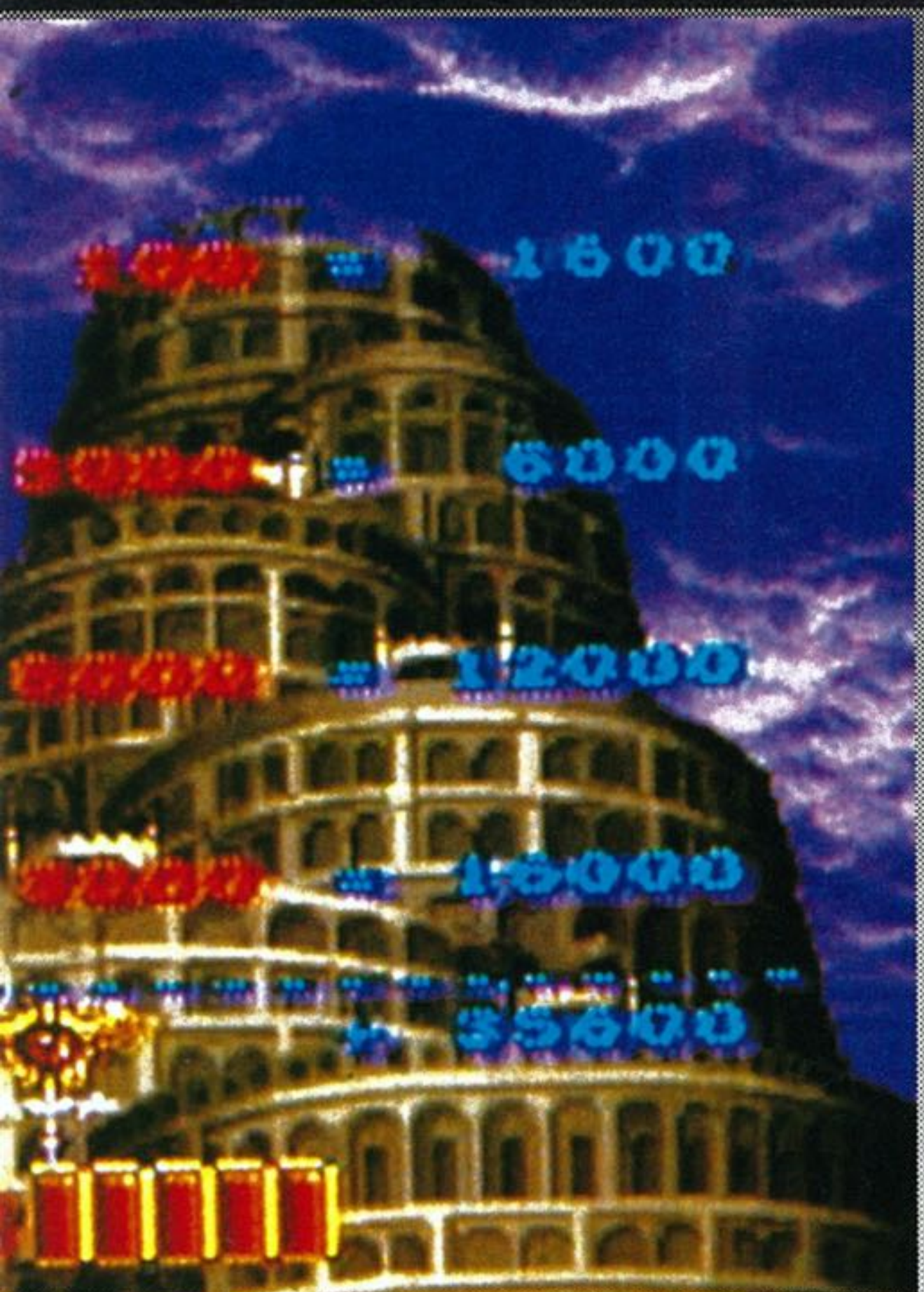


**SCROLL** : le parchemin accroît le nombre d'objets magiques que vous allez découvrir dans le prochain coffre.



**PENDANT** : le pendentif multiplie par deux votre score.

En plus de ceux-ci, vous pourrez également y découvrir des clés. Elles sont de trois sortes (de bronze, d'argent ou d'or) et vous seront bien utiles pour ouvrir les portes des cachots où vous découvrirez certains de vos prédécesseurs qui ont échoué dans leur quête, mais qui sont prêts à vous suivre et à vous servir, pour peu que vous les délivriez. Si vous ouvrez la porte d'une cellule et que le personnage qu'il contient ne vous plaît pas, attendez quelques secondes sans bouger et celui-ci, au lieu de vous suivre, disparaîtra.



Ne laissez pas la momie s'approcher de vous ou la partie risque de finir vite !



Vous venez de faire apparaître un coffre invisible en sautant au bon endroit.



Le jeu n'est pas plein écran au bas de l'écran apparaissent l'état de vos forces et les divers objets en votre possession. Vous êtes assez bien équipé en clés et disposez d'une potion magique. En revanche, votre classe est limitée au niveau 1 !



Le dragon de feu. Votre arme magique, qui fait vibrer tout l'écran, vous sera fort utile contre ce gardien.



Même si les sprites sont de taille réduite, il y en a beaucoup et ils sont superbement dessinés.

gaillards, prompts à manier le glaive ou la baguette magique, le sabre ou le shuriken. Ces différents guerriers qui vous ont précédé, sans grand succès d'ailleurs, et qui ont fini prisonniers dans les geôles de la tour, n'attendent que leur délivrance pour venir se battre à vos côtés. Vous ne pouvez être accompagné que d'un seul guerrier qui, comme vous, verra sa puissance s'accroître au fur et à mesure de votre progression et des découvertes d'objets magiques dans les coffres.





## REVIEW

## VOICI VOS PRINCIPAUX COMPAGNONS



Bigman provoque de sérieux dommages à l'adversaire lorsqu'il frappe. Il lance sa hache comme un boomerang, et perd donc du temps à l'attendre à chaque tir.

Le ninja est très efficace : il n'a presque aucune protection contre les coups de ses adversaires mais possède la meilleure puissance de feu !



Le chevalier projette des lances. Sa protection est importante.

Le mage envoie des boules de feu sur vos adversaires. Je le trouve un peu lent.

## COMMENTAIRE



## KANEDA KUN

Après le succès de Chomakimura (Super Ghouls'n Ghosts) et avant de lancer Street Fighter II, futur méga-hit de la Super Famicom, Capcom poursuit sa politique d'adaptation de ses jeux d'arcade. Cette fois-ci, il s'agit de Magic Sword.

Graphiquement, il possède la "griffe" Capcom : décors splendides, couleurs superbes, des dizaines de sprites, avec, pour chacun, des animations particulières, des pièges plus mortels les uns que les autres... Malgré toutes ces qualités, et comme nul n'est parfait en ce bas monde (à part Banana San ! Note de Banana San), on peut reprocher à cette cartouche de ne pas proposer tous les personnages de la version arcade ni la possibilité de jouer à deux simultanément, ainsi que les traditionnels problèmes de ralentissements.



Entre deux donjons, vous vous retrouverez à ciel ouvert mais sans avoir le temps d'admirer le paysage.



A terre, un cœur qui va pouvoir regonfler vos points de vie.



START

© CAPCOM 1990, 1992

EDITEUR : CAPCOM

PRIX : E

DISPONIBILITE : MAI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



PRESENTATION 70%

Par rapport à la version arcade, faute de place, la présentation a été sérieusement raccourcie !

GRAPHISME 93%

Superbes ! Tant les personnages que les décors !

ANIMATION 75%

Excellente la plupart du temps, mais on retrouve à certains moments les habituels problèmes d'animation de la SFC.

BANDE-SON 70%

La musique, pas aussi soignée que dans la version arcade, est d'excellente facture tout de même, bruitages classiques...

JOUABILITE 91%

Votre compagnon refait votre parcours, avec quelques secondes de délai.

DUREE DE VIE 74%

Les niveaux ne sont pas très sûrs mais les boss vous donneront du fil à retordre, et augmenteront d'autant l'espérance de vie.

INTERET 68%

Une cartouche superbe mais dont le principal problème reste l'action trop répétitive.



# TOP RACER

Quand il ne reste plus une goutte d'essence, il est temps de faire halte. Mieux vaut perdre quelques secondes que de tomber en panne sèche.

Si vous avez du mal à distancer vos concurrents, ajoutez de la Nitro dans le moteur. L'effet est fulgurant !



▲ Ce n'est pas un embouteillage, juste le départ de la course. Vingt concurrents au total.

## COMMENTAIRE



MARC

Vous êtes un as sur Exhaust Heat et votre copain se prétend le meilleur. Top Racer va vous départager : il s'est en effet largement inspiré de Lotus Turbo Esprit II, sur Amiga. L'écran est séparé en deux,

ce qui permet à deux joueurs de participer à la même course. Ici, pas de rotation de sprites spectaculaire mais l'effet de vitesse est bien rendu et votre bolide est assez maniable pour se faufiler dans le chas d'une aiguille. Bref, le plaisir de jouer est au rendez-vous. A noter que les boutons du joystick sont gérés avec intelligence, pour une fois. Top Racer est une course très excitante même si elle me laisse un regret : les capacités techniques de la machine auraient pu aisément transformer ce jeu en méga-hit.



▲ Autre point fort du jeu : pas moins de 32 circuits différents !



▲ Vous avez le choix entre quatre bolides. Mieux vaut ne pas se tromper.

## REVIEW



Top Racer vous propose de mesurer vos talents sur les meilleurs circuits du monde. L'écran étant divisé, deux joueurs peuvent participer à la course. Vos armes : quatre bolides puissants, chacun ayant son point fort. Il faut dire que l'essence n'est pas illimitée, et seul un passage au stand vous sauvera de la panne sèche. Cependant, certaines courses ne nécessitent pas de ravitaillement, seules la vitesse et l'agilité sont requises. Au début, il est conseillé de mettre l'option "vitesse automatique", histoire de se familiariser avec le tracé de la course. Une fois que vous connaîtrez chaque courbe du circuit, vous pourrez alors utiliser la Nitro (avec parcimonie) et atteindre des vitesses incroyables. Pour être qualifié, il est indispensable de terminer dans les trois premiers. Lors du départ, vous êtes placé parmi vingt concurrents, selon les résultats de la dernière course. Si vous avez gagné une course, vous commencez la suivante dernier, et ainsi de suite. Sur les circuits, il y a de nombreux dénivelés et la route s'ouvre souvent sur plusieurs voies, ou au contraire prend des allures de chemin de campagne pour cause de travaux. Il est alors très difficile de dépasser les concurrents, même avec une voiture plus que maniable. Il y a au total huit pays avec quatre circuits chacun. Un système de codes permet de reprendre une partie à partir du dernier pays terminé.

### TIP !

Voici les codes pour accéder aux différents pays en mode AMATEUR : MOONBATH, GEARBOX, CAR PARK, ROAD HOG, EMULATOR, ANALYSER, HORIZONS.



PRESS START

© 1992 KEMCO  
© 1991 GREMLIN GRAPHICS LTD

## KEMCO PRIX : E APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>50%</b>
Simple et sans prétention.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>60%</b>
Un peu léger pour une Super Famicom.	
<b>ANIMATION</b>	<b>85%</b>
Vitesse bien rendue. Aucun ralentissement.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>75%</b>
Musiques entraînantes bien que peu nombreuses.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>90%</b>
La voiture répond au quart de tour !	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>80%</b>
Seulement si vous jouez à Top Racer avec un ami.	
<b>INTERET</b>	<b>82%</b>
Réalisation classique et solide pour un jeu plaisant !	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE





Attention  
aux pics !



## LE JEU D'ARCADE

Le jeu d'arcade original, réalisé par Technos, fit date dans l'histoire des jeux vidéo. Double Dragon faisait en effet revivre le bon vieux Beat'em up à scrolling façon Kung Fu Master, en le perfectionnant avec de nombreuses améliorations comme le nombre plus important de coups ou l'utilisation d'armes. Mais Double Dragon fut le premier jeu de ce genre permettant de jouer à deux simultanément. Rendez-vous compte... sans Double Dragon, de superbes jeux comme Final Fight ou Streets of Rage n'auraient jamais vu le jour !

# DOUBLE DRAGON

Billy et Jimmy Lee partagent tout dans la vie : les mêmes goûts, la même coupe de cheveux, la même passion pour les arts martiaux, et la même fiancée ! Ils ont également en commun une haine farouche pour le terrible gangster Mister Big. C'est pourquoi, lorsque cet empereur du crime déboule chez eux et kidnappe leur fiancée, nos héros voient rouge ! En fait, "verts de rage" est sans doute l'expression qui leur convient le mieux, tandis qu'ils jurent de se venger de Mister Big et d'exterminer ses légions de gangsters karatékas ! Vous vous baladez donc dans les rues, dévoilées par un scrolling horizontal, en appliquant une justice expéditive à coups de manchettes sur les malheureux voyous qui croisent votre chemin. Bien sûr, vos adversaires entrent dans la bagarre bien armés, mais si vous êtes malin, vous réussirez à leur faire lâcher leurs armes et à retourner ces dernières contre leurs propriétaires ! Sympa, non ? Nos héros ont un long voyage devant eux, et le danger les guette à chaque coin de rue.



▲ Cassez du voyou !



▲ Kiaiii !



## JOUJOUX DANGEREUX !

Nos héros peuvent utiliser un certain nombre d'armes mortelles. Cela va du fouet (les "sadosmaso" apprécieront !) à la batte de base-ball en passant par les bâtons de dynamite, les rochers, les couteaux, ou les barils d'essence ! Attention, car dès qu'un loubard vous cogne, vous lâchez instantanément votre arme.



# REVIEW



Une ennemie plutôt mignonne !



Jimmy prend une leçon de vol assez spectaculaire !

Mais que font-ils ?



Jimmy pare les coups avec ses poings.

Jimmy est terrassé par un loubard.



Jimmy Lee en action !



Lee évite un méchant coup de coude

## VOYAGE DANGEREUX

Le voyage de nos héros les mènera à travers trois sections différentes, divisées chacune en niveaux. Pour s'échauffer, ils botteront les fesses de loubards, puis la distribution de marrons continuera dans une sombre forêt, pour finir dans la forteresse de Mister Big, où les choses commenceront vraiment à se corser...



## LE JUSTE PRIX !

Double Dragon sera vendu pour moins de 300 F. La raison en est simple : le jeu d'arcade original est vieux et la licence a été vendue à bas prix. Ballistic espère éditer d'autres "grands classiques" à des prix défiant toute concurrence.



Aie ! Aie ! Aie !



## GARDIENS MONSTRUEUX

Pour progresser dans le jeu, vous devrez venir à bout de gardiens impressionnants, placés aux endroits stratégiques de chaque niveau. Ces vilains-pas-beaux se ressemblent tous, si ce n'est leur couleur, qui change à chaque niveau, et disposent de coups particulièrement dangereux... Prudence !







▲ Plonk ! Attention aux rayures !

## COMMENTAIRE



**RICH**

J'ai vraiment adoré Double Dragon lorsqu'il est sorti dans les salles d'arcade. C'était vraiment un événement dans l'histoire des jeux vidéo. Cette version est identique à celle de l'arcade, avec exactement les mêmes graphismes. Elle est même un peu mieux, puisqu'elle ne ralentit pas lorsque les ennemis sont nombreux à l'écran. En revanche, les bruitages des os brisés ne sont pas aussi bons que dans l'original et le jeu est un peu plus facile. La facilité du jeu est le plus gros reproche qu'on puisse lui faire. En mode deux joueurs, nous avons terminé le jeu du premier coup. S'il n'y avait pas autant d'options continues, le jeu serait plus difficile. La séquence finale est décevante. Même si le prix est alléchant, je ne peux pas m'empêcher de penser qu'avec une cinquantaine de francs supplémentaires, on peut acheter Street of Rage.



▲ Vieux non ?



▲ Mieux vaut sauter par-dessus le pont cassé jusqu'à ce que l'ennemi de Jimmy finisse dans l'eau.



## COMMENTAIRE



**JULIAN**

Double Dragon est un de mes jeux préférés. Les graphismes et les sons sont presque parfaits, on retrouve tous les coups disponibles dans l'original et la jouabilité est la même... sauf que vos ennemis sont trop faciles à battre. Dans l'original, vos adversaires étaient costauds et intelligents, et il fallait pas mal d'entraînement pour réussir à progresser dans le jeu. Malheureusement, sur la Megadrive, vos ennemis ne résistent pas. Il m'a fallu moins d'un quart d'heure pour finir le jeu et je pense que même les joueurs les plus mauvais n'auront aucun mal à aller jusqu'au bout en une seule fois, sans utiliser la totalité des sept options "continue". De plus, il n'y a même pas de possibilité d'augmenter le niveau de difficulté. Si Double Dragon avait constitué un défi intéressant, je vous l'aurais chaudement recommandé... Malheureusement, ce n'est pas le cas.



DOUBLE DRAGON IS A LICENSED TRADEMARK OF TECHNOS JAPAN CORP. LICENSED EXCLUSIVELY TO TRADEWEST, INC. © 1987 TECHNOS JAPAN CORP. REPROGRAMMED GAME © 1992 ACCOLADE.

**EDITEUR : BALLISTIC**

**PRIX : C**

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FAIBLE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 6

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 53%**

Un large choix d'options, mais les écrans de présentation sont pauvres.

**GRAPHISME 82%**

Mêmes décors que dans la version d'arcade, et les sprites sont fidèles.

**BANDE-SON 40%**

Des musiques énervantes accompagnent l'action. Les bruitages sont ternes.

**JOUABILITE 85%**

Les actions du jeu d'arcade original sont reprises dans la cartouche...

**DUREE DE VIE 35%**

... mais le jeu est beaucoup trop facile à terminer, et rien ne vous incite à vous y replonger une fois que vous l'avez fini.

**INTERET 59%**

Une excellente conversion d'arcade gâchée par son manque de challenge.



# REVIEW



## Radical Psycho Machine RACING



L'éditeur de circuit, riche et facile d'emploi, vous permet de créer et de sauvegarder six pistes.

### COMMENTAIRE



JIMMY H

Ce n'est certes pas la réalisation médiocre qui risque d'attirer le regard du joueur. Pourtant, cette cartouche n'est pas inintéressante. L'intérêt de la course elle-même est en effet renforcé par l'aspect gestion (paiement des inscriptions, amélioration de la voiture), la possibilité de redéfinir les circuits et le jeu à deux. Doté d'une meilleure réalisation, ce jeu aurait pu être brillant. Encore une fois, je trouve bien dommage que les capacités impressionnantes de la Super Famicom soient si mal utilisées.



N'accrochez pas trop souvent la barrière de sécurité car, à terme, votre voiture risquerait d'exploser.



Sur la glace, la voiture est encore plus difficile à contrôler et les pneus radiaux montrent ici leur supériorité.

Il y a de tout chez l'accossoliste, mais encore faut-il pouvoir payer !



Cette course de buggy vous oppose à trois autres participants, le rôle de l'un d'eux pouvant être tenu par un ami. La bourse de départ va tout juste permettre de rassembler l'équipement de base, tout en gardant quelques sous pour les frais d'inscription. En effet, en dehors de la première, toutes les courses sont payantes, tout comme les droits de passage pour le franchissement des niveaux. Sous peine de vous appauvrir rapidement, il faut donc amortir la course en terminant dans les deux premiers, ce qui n'est pas évident car les autres concurrents sont retors. Chaque véhicule a ses points forts, qu'il faut connaître pour doubler rapidement (voiture basse, rapide sur l'asphalte mais handicapée dans la boue, vrai buggy sans grand défaut mais sans qualité exceptionnelle non plus). L'écran est scindé en deux horizontalement, quel que soit le nombre de joueurs. La représentation utilise une vue de biais surélevée, donnant un certain effet de relief. Cette cartouche dispose de cinq sauvegardes ainsi que d'un éditeur de circuits qui vous permettra de créer le vôtre en quelques coups de joystick : aspect du tracé lui-même, du dénivelé, du revêtement (asphalte, boue, glace), réglage de la pesanteur et du nombre de tours. Ces circuits sont bien entendu sauvegardables eux aussi.

Essayez de prendre la tête de la course dès le départ pour ne plus la lâcher.



### INTERPLAY PRIX : F APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	82%
Pas de dessin animé, mais un vaste choix d'options.	
<b>GRAPHISME</b>	22%
Sur une Super Famicom, c'est une honte !	
<b>ANIMATION</b>	50%
Le programme est loin de pousser la machine.	
<b>BANDE-SON</b>	63%
Bruillages répétitifs et musique lointaine.	
<b>JOUABILITE</b>	82%
Un bon point pour le double système de direction.	
<b>DUREE DE VIE</b>	76%
La laideur risque de rebuter certains d'emblée.	
<b>INTERET</b>	69%
La réalisation, médiocre, ôte le plaisir du jeu.	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



Le saviez-vous ? en Chine médiévale, il était courant de voir des jeunes gens se balader sur des nuages magiques. Ces contrées étaient infestées de monstres sanguinaires, prêts à vendre père et mère pour pouvoir déguster de la tendre chair de jeune fille. C'est ainsi que Taito décida de vous faire vivre l'aventure d'un héros chinois au secours d'une belle magicienne. Appelant votre fidèle ami "nuage magique", vous allez donc traverser six niveaux bourrés d'adversaires délirants, qui vont du bol de nouilles aux fusées, en passant par toutes sortes de monstres appartenant à la mythologie chinoise. Au cours du jeu, des créatures magiques chevauchant des nuages viennent vous narguer, tuez-les et vous aurez droit à un petit tour dans les magasins, histoire de pouvoir choisir de nouveaux armements magiques ou d'augmenter celui précédemment acquis. Comme dans tout bon "shoot-moi-tout", les adversaires sortent de partout. Tandis que dans les airs, un échantillon mythologique et néanmoins gastronomique (!) vous fonce dedans, des tireurs et autres obstacles vous attendent sur le sol. La plus grande difficulté réside dans le fait que vos perfides ennemis (plus ou moins destructibles) n'arrivent pas seulement de la droite de l'écran... Heureusement que vos tirs peuvent augmenter de puissance et surtout que votre docile destrier a la possibilité de se retourner pour leur faire face ! Au cours des niveaux, il peut vous arriver aussi de voir des fioles colorées traverser l'écran : en les prenant, vous pourrez devenir invincible, plus rapide, ou simplement plus destructeur...



*Les monstres chinois seraient-ils sournois ? Malgré leurs airs paisibles, ils n'hésiteront pas à vous frapper par derrière.*



*Il fait beau, le paysage est magnifique... Mais n'oubliez pas que de nombreux pièges vous attendent.*



*Ces petits plats ne vous tentent-ils pas ?*

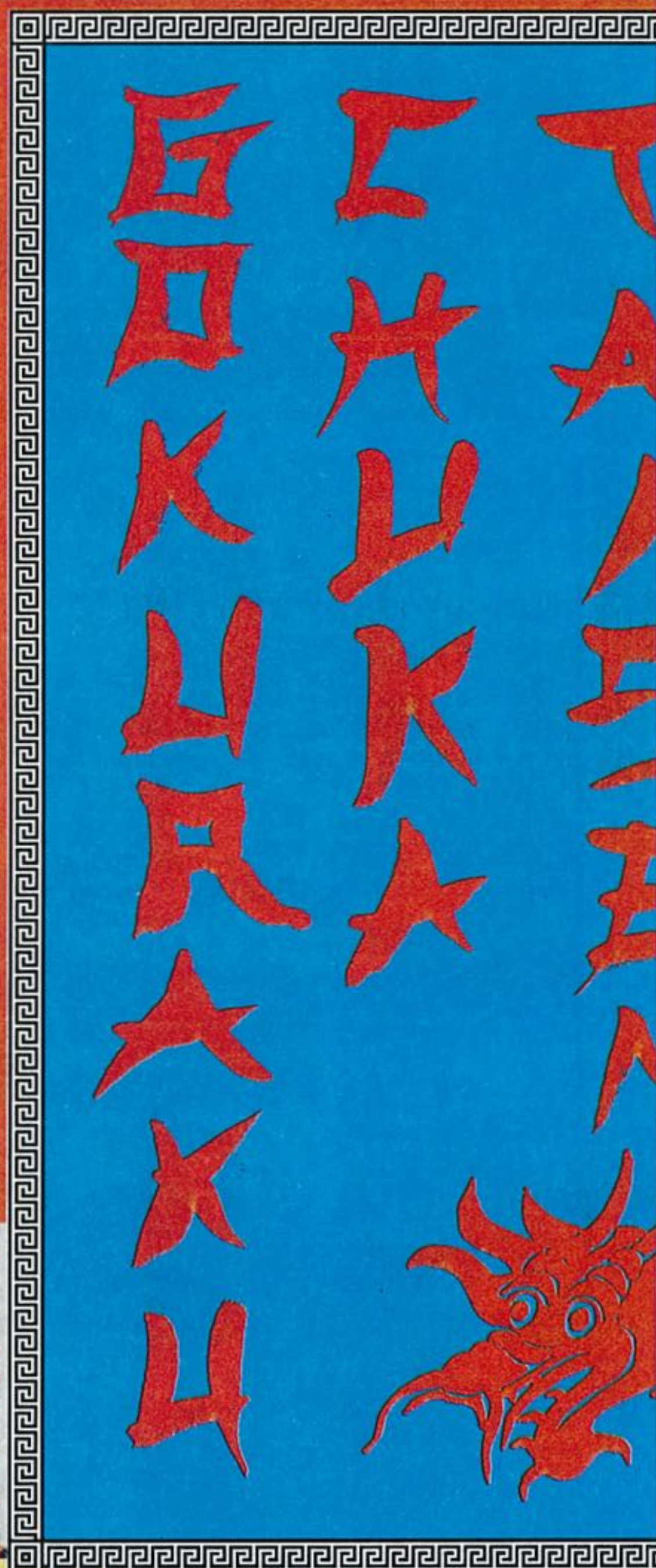
## COMMENTAIRE



BILL

Master n'ait pas réussi à sortir du lot.

Classique, et même très classique. C'est ainsi que l'on pourrait qualifier ce jeu. Mais pourtant, me direz-vous, ce n'est pas tous les jours qu'on voit un shoot exempt de croiseurs interstellaires... Je vous répondrai qu'il ne suffit pas de mettre de la nourriture et des monstres qui vous agressent pour faire un bon jeu, car en matière d'originalité, la PC Engine a prouvé ces dernières semaines qu'elle détient certainement les produits les meilleurs (Parodius, Twin Bee...). La perte des bonus à un haut niveau est quant à elle très frustrante, tout comme les petits tirs qui, en changeant de couleur, semblent disparaître ! Il est donc bien dommage qu'en disposant de bons effets, Cloud





## REVIEW



Attention aux nombreuses et variées vagues de flammes que vous lance ce gros reptile du haut de son énorme nuage !

Vers le milieu de chaque niveau, un envoyé magique de votre illustre et détesté ennemi vient vous attaquer. Doté de son nuage et de ses éclairs, il tente à tout prix de vous griller ! Après une bataille pimentée mais assez courte, une porte magique apparaît. Elle vous permet d'accéder à un magasin "intelligent". En effet, une jeune et jolie jeune fille vous proposera d'augmenter la puissance de votre arme courante ou d'en choisir une nouvelle (cette dernière débute à sa puissance zéro).



## COMMENTAIRE



DOUGLAS

Après le sublime Liquid Kid, Taito réactualise un jeu, sorti sur Sega Master System, qui avait remporté un certain succès à son époque. Les graphismes ont un style certain : ils peuvent déclencher le coup de foudre comme vous laissez indifférent. Par contre, les sons sont indignes d'une PC Engine, à croire que par souci de perfection, les auteurs les ont repris de la SMS ! Malgré certaines prouesses techniques, comme les séquences de combat boss-joueur (scrollings différentiels, belles couleurs, sprites énormes, effets spéciaux...) qui sont superbes, la banalité de ce jeu est affligeante et s'il faut le comparer à Gate of Thunder, Twin Bee ou encore à Parodius, Cloud Master paraît bien fade.



PUSH RUN BUTTON

EDITEUR : TAITO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3/5

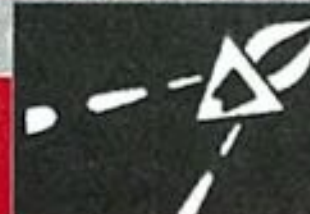
OPTION CONTINUE : 3/5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 62%

Elle raconte l'enlèvement de la jeune fille que vous devez délivrer.

GRAPHISME 80%

Sortis d'estampes de la Chine, les graphismes sont variés, détaillés et colorés.

ANIMATION 75%

Bien exploitée, les scrollings sont fluides, les sprites nombreux, les gardiens énormes, et pas de ralentissement.

BANDE-SON 45%

La musique est typiquement chinoise. Quant aux bruitages, ils sont horribles.

JOUABILITE 79%

Elle est assez bonne, mais attention à partir du quatrième niveau !

DUREE DE VIE 69%

Avec du courage, ce shoot devrait vous tenir en haleine quelques semaines.

INTERET 62%

C'est un shoot' em up assez classique : malgré son ambiance, il déçoit un peu par rapport aux dernières productions sur PC Engine.





Jaleco vient de convertir son Super Cup Soccer. Comme dans les trois quarts des simulations de foot, vous devez commencer par sélectionner votre équipe parmi toutes les équipes nationales, chacune étant représentée par trois indicateurs qui fournissent ses caractéristiques internes (vitesse, habileté, endurance). Ensuite, il vous faudra choisir votre stratégie et la façon dont vous allez placer vos joueurs sur le terrain, privilégiant plutôt l'attaque ou plutôt la défense. Tout le jeu se déroule en vue plongeante et le terrain scrolle au fur et à mesure. Des petits drapeaux placés au-dessus de la tête des joueurs indiquent ceux qui ont la balle ou qui sont assez proches pour l'intercepter. Une vue aérienne du terrain de foot en miniature s'affiche en haut de l'écran et permet de suivre l'évolution des joueurs qui sont à l'autre bout du terrain. Les joueurs peuvent recourir à toutes les techniques habituelles de ce sport, et même à celles qui sont à la limite de la légalité. Heureusement, les arbitres sont vigilants et sifflent chaque faute. En cas de penalty, le programme change de mode d'affichage. On voit alors le joueur qui va tirer le penalty de dos, face au but. Bien sûr, le jeu respecte les limites de temps d'un match et, comme dans la réalité, c'est toujours au moment où va être marqué le but de l'année, celui qui va ridiculiser l'adversaire pour le reste de son existence, que retentit le coup de sifflet des arbitres annonçant la mi-temps.



## FORMATION SELECT

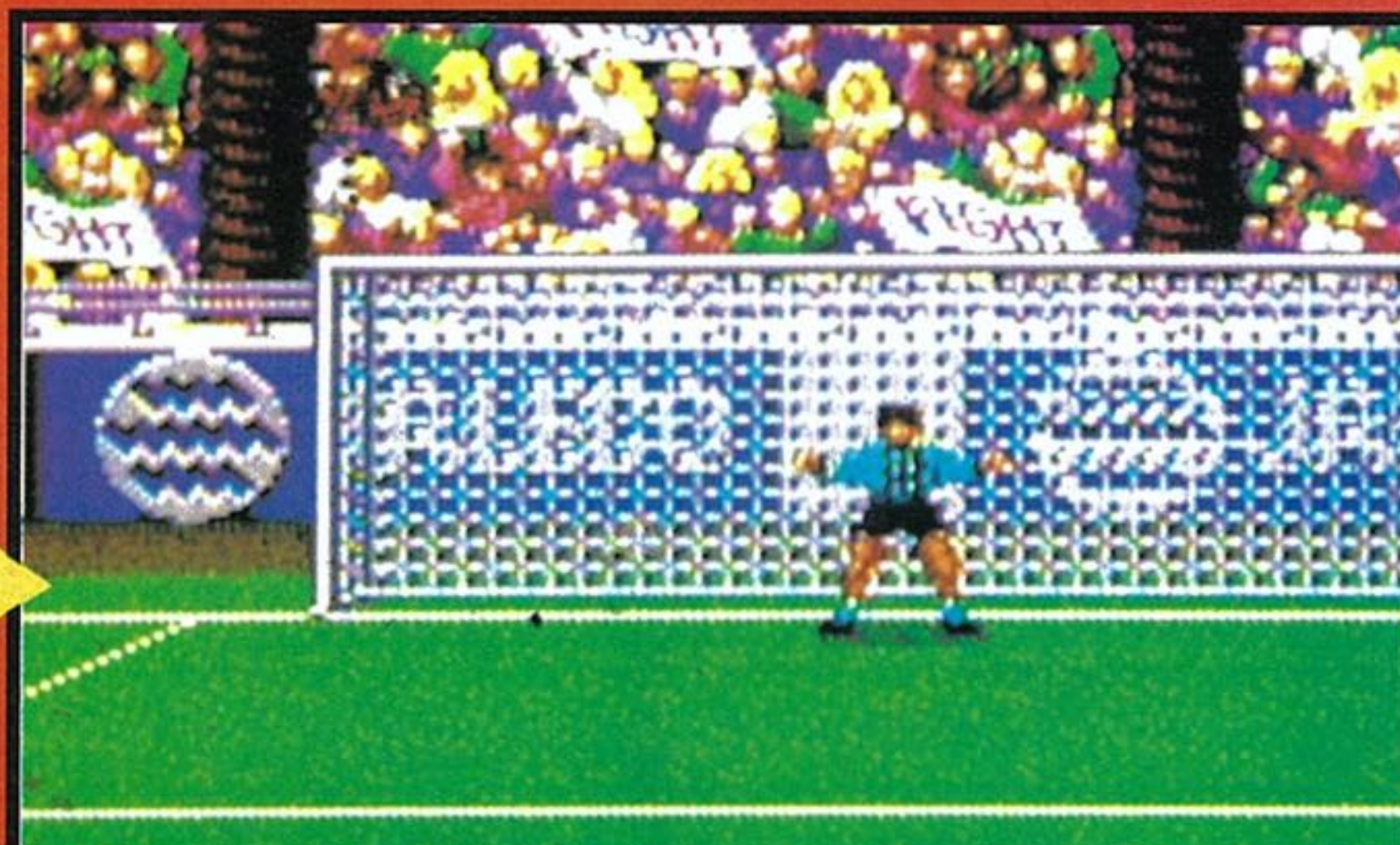
1P COM  
4-3-3 4-4-2 SWEEPER 3-5-2

Il est temps maintenant de sélectionner la stratégie que vous allez faire adopter à votre équipe !

## LE DERNIER SPORT A LA MODE AU JAPON : LE FOOT !

Les Japonais envahissent nos ondes avec des dessins animés. Eh bien, la vieille Europe a trouvé sa réponse : le football ! En effet, ce sport devient de plus en plus populaire au pays du Soleil-Levant. Des tas de mangas proposent des histoires mettant en scène des joueurs de foot. Les éditeurs de jeux qui ont senti le vent tourner proposent, depuis un an et demi à peu près, des simulations de ce sport sur bornes d'arcade et, peu à peu, sur consoles.

Le penalty ou l'art de circonvenir un gardien de but !



Lorsque vous choisissez votre équipe, prenez plutôt les Allemands : leurs caractéristiques sont au niveau optimal.



L'arbitre a repéré quelque chose de pas très catholique !





# REVIEW



**EDITEUR : JALECO**

**PRIX : E**

DISPONIBILITE : 24 AVRIL AU JAPON

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : UN PEU LABORIEUX AU DEBUT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

**PRESENTATION 48%**

Le terrain de foot en haut de l'écran est minuscule. C'est le seul moment où le mode 7 est exploité.

**GRAPHISME 68%**

J'aurais préféré des sprites plus grands.

**ANIMATION 89%**

Rien à redire. Les joueurs courent après le ballon d'une façon fluide, se "tacklent" et se bousculent en finesse...

**BANDE-SON 70%**

Coup de sifflet, hurra de la foule en délire, bruit assourdissant de la pelouse que les joueurs écrasent ...

**JOUABILITE 70%**

Après l'adaptation, on prend en main les joueurs ! A deux, on s'amuse plus.

**DUREE DE VIE 92%**

Avec les équipes disponibles, vous en avez pour des heures et des heures avant de réussir à les battre toutes.

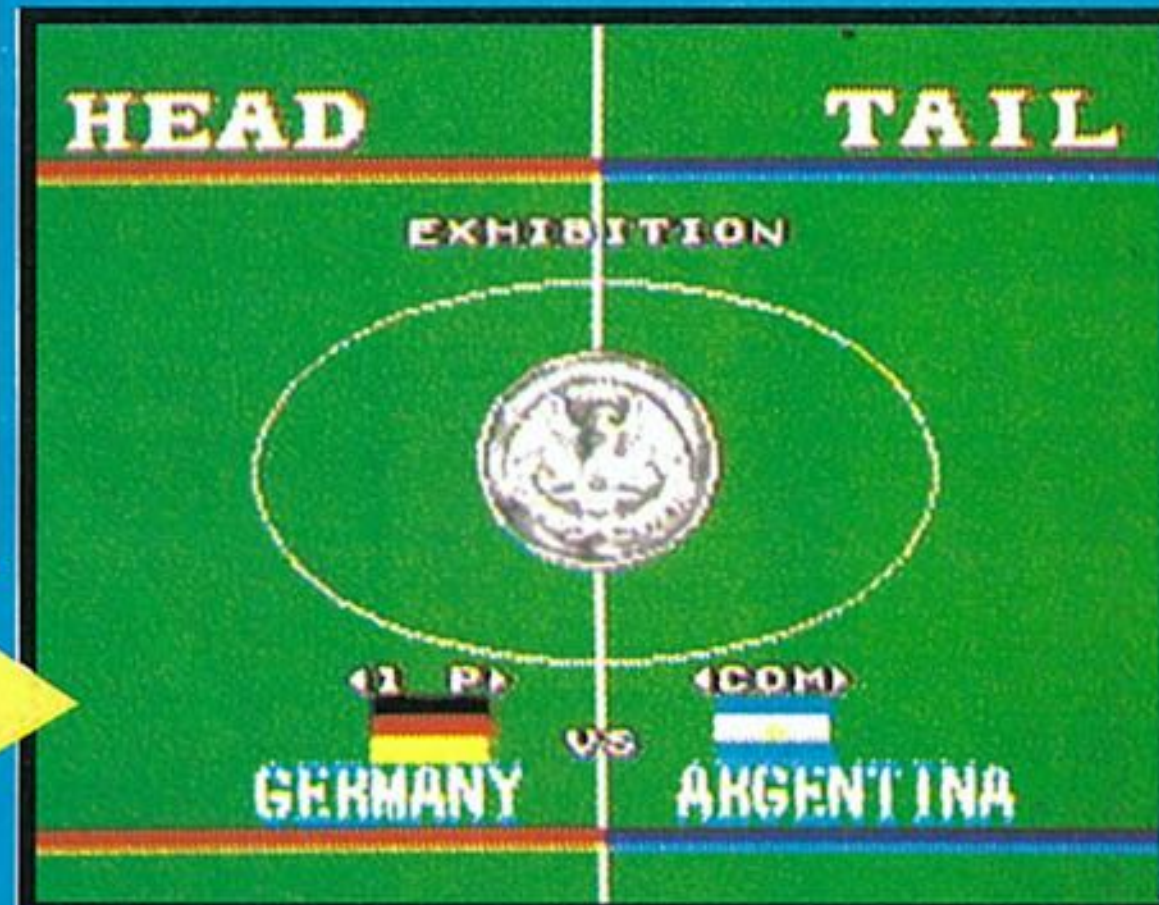
**INTERET 63%**

Après avoir joué à Formation Soccer, ce jeu apparaît comme une simulation un peu trop laborieuse et classique !

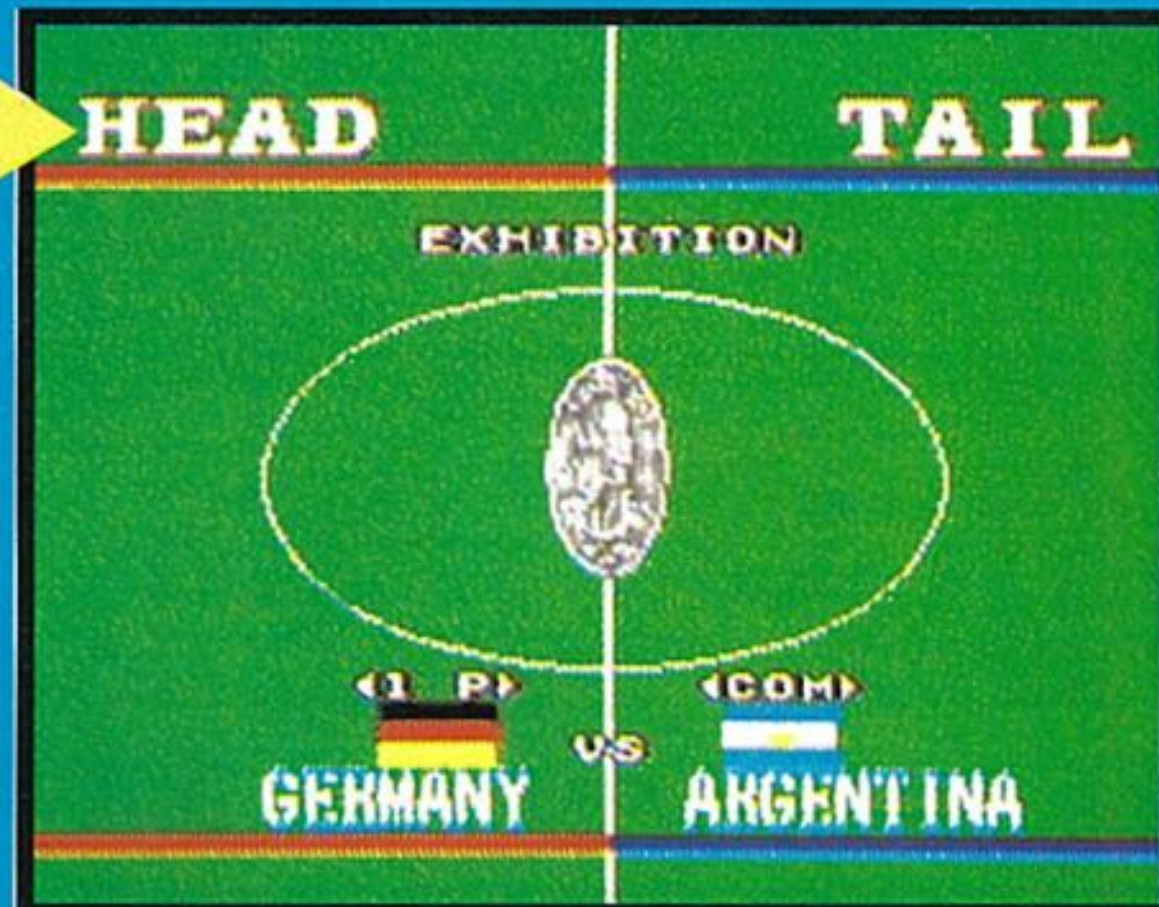
Et c'est le but !



La pièce de monnaie, qui va déterminer laquelle des deux équipes aura le ballon, tourne en gros plan.



La mi-temps : toujours au mauvais moment !



## COMMENTAIRE



**BANANA SAN**

Dans le domaine des simulations de football, face aux conversions venues des machines d'arcade telles que Super Cup Soccer ou Hat Trick Hero, les jeux originaux, développés spécialement pour la Super Famicom, se débrouillent très bien (le meilleur exemple en est Formation Soccer, qui réussit à tenir en respect ces deux poids lourds des jeux vidéo). Super Cup Soccer n'est ni mal réalisé ni ennuyeux, mais il lui manque l'originalité de la vision 3D de

Formation Soccer. C'est un bon jeu de foot, surtout à deux, mais d'un classicisme un peu décevant. Une conversion d'arcade identique à la version originale, c'est agréable ; mais c'est un peu dommage que, plutôt que d'intégrer et de gérer les nouvelles fonctions des consoles 16 bits — quitte à prendre un peu de distance par rapport à la version arcade — certaines simulations se contentent de reproduire le coin-up au pixel près !

Le but du jeu : courir derrière un ballon, pour finir par taper dedans !







# REVIEW

Au volant d'un des trois bolides les plus rapides au monde, vous participez à un duel motorisé sur les routes américaines. Avant de prendre le départ, vous sélectionnez votre voiture. Porsche 959, Ferrari F 40 ou Lamborghini Diablo ? Vous n'avez que l'embarras du choix. Pour vous guider dans votre sélection, une demi-page d'écran montre les caractéristiques détaillées de chaque véhicule. C'est à vous de choisir votre adversaire, ou plus exactement le bolide que l'ordinateur pilotera. Cette partie mécanique réglée, vous passez au choix des paysages : ville, montagne ou désert. Chacun d'eux est partagé en six ou sept circuits. Tout cela ne serait qu'une balade de santé si vous étiez seul sur la route. Conducteurs du dimanche ou gendarmes représentent les principaux obstacles à éviter. Les premiers ralentissent considérablement votre course, aussi faut-il absolument les doubler. De plus, vous devez rester extrêmement vigilant car des voitures circulent dans l'autre sens. Si vous en prenez une de face, c'est l'accident et la perte d'une vie. Les seconds, postés sur les bas-côtés, contrôlent votre vitesse. Et les policiers américains ne rigolent pas avec ça ! Si vous leur passez sous le nez à plus de 100 km/h, ils se lanceront à votre poursuite toutes sirènes hurlantes. Ces désagréments se soldent par des pénalités de temps. Dans deux des quatre niveaux de difficulté vous devez passer les vitesses manuellement. Mais cela demande une bonne synchronisation des mouvements pour ne pas faire hurler le moteur.

## PENALITES.

Outre les accidents et l'arrestation par les policiers, vous aurez à affronter d'autres tourments. Par exemple, si vous ne vous arrêtez pas à la pompe à essence, vous êtes sûr de tomber en panne quelques mètres plus loin. Autre élément que vous devez contrôler : votre vitesse. Si votre moyenne de circuit tombe en dessous des 88 km/h, la partie prend fin. En mode "boîte manuelle" ou "expert", votre moteur peut griller si vous ne respectez pas le timing entre l'accélération et le passage de vitesses.

*D'un côté la montagne, de l'autre le précipice : faites vos jeux !*



Le premier chiffre en haut de l'écran représente le nombre de litres d'essence. Le second est la distance parcourue. Collé derrière ce conducteur du dimanche, vous risquez d'y passer la nuit.

# The Drive

## TEST DRIVE



## COMMENTAIRE



NAVARRO

Test Drive a connu des heures de gloire, il y a quelques années, sur micro. Il était logique de le voir débouler un jour ou l'autre sur consoles. Mais cette adaptation est loin d'égaler l'original. Les décors

sont d'une pauvreté affligeante et l'action est très répétitive : accélérer, doubler, faire le plein d'essence, ce n'est pas palpitant. Avec de l'entraînement, vous parviendrez très vite à boucler le circuit sans jamais utiliser les freins. Ce qui à mon sens enlève tout intérêt au jeu. Si vous avez peur de vous endormir au volant, changez de jeu !

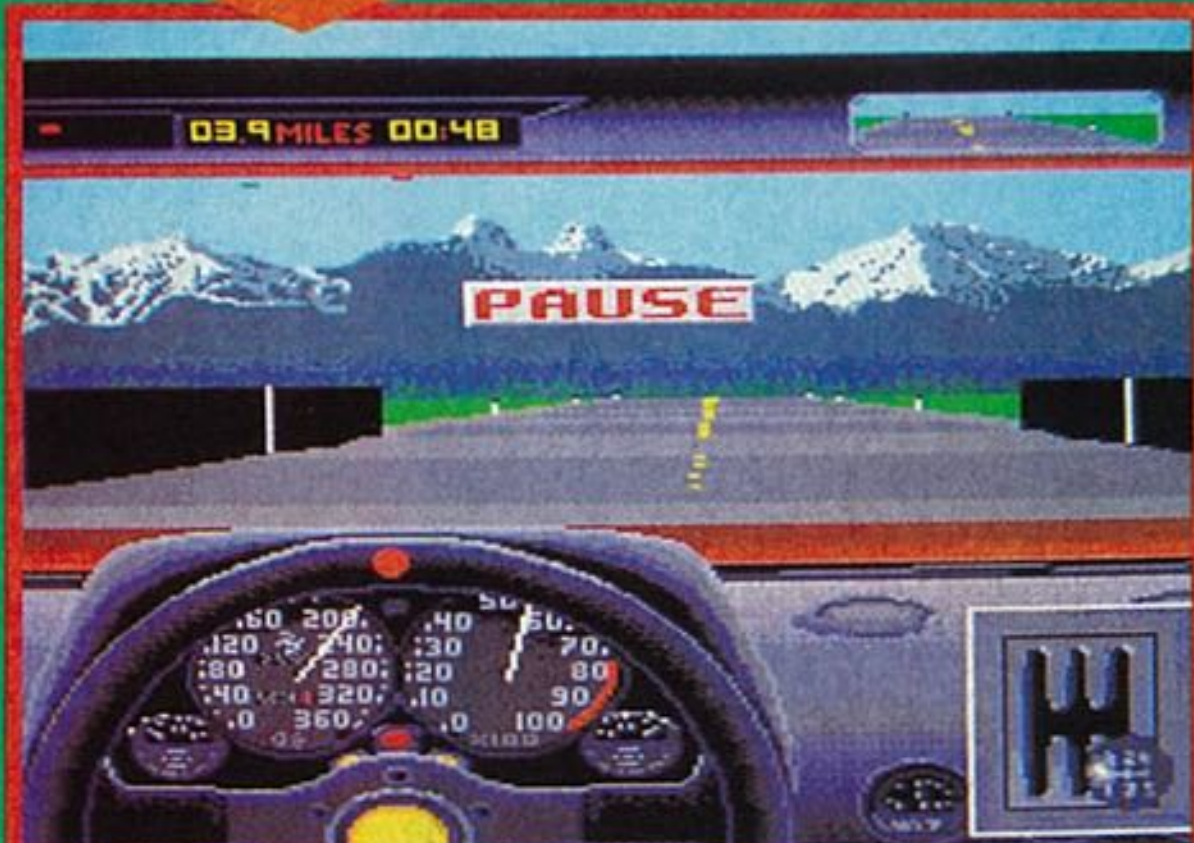
## TIP !

Vous êtes à plus de 200 km/h sur une route sinueuse. Devant vous, une voiture traîne paresseusement ses 6 chevaux. Si vous ralentissez, ce sont des secondes qui s'envolent. Sans prendre le temps de regarder si une voiture arrive en face, vous déboîtez. Manque de pot, un véhicule arrive droit devant vous. Pas le temps de freiner, ni de se rabattre. Un brusque coup de volant à gauche, et vous vous retrouvez hors de la piste. Mais la voiture continue à rouler ! Cette astuce n'est valable que s'il n'y pas d'obstacles sur le bord de la route.



Une ligne droite pour les Fangio. Même à plus de 200km/h, vous ne risquez pas de quitter la route.

Choix du terrain. La ville et ses sept circuits ; la montagne et ses virages en lacet ; le désert et ses longues lignes droites.

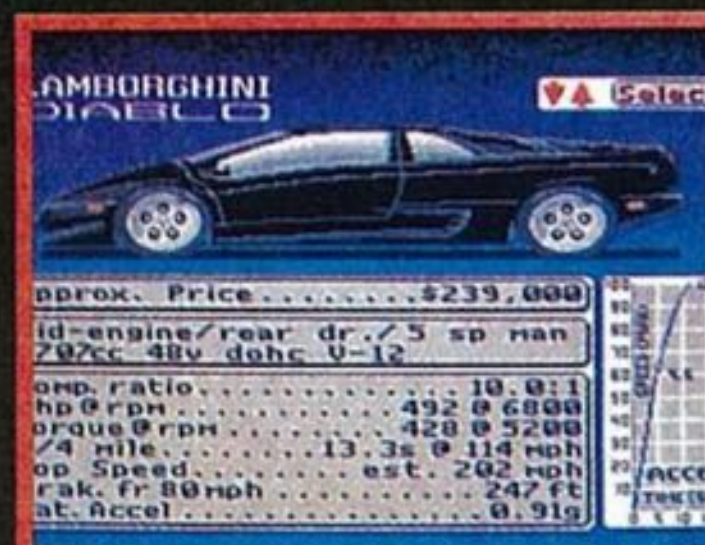
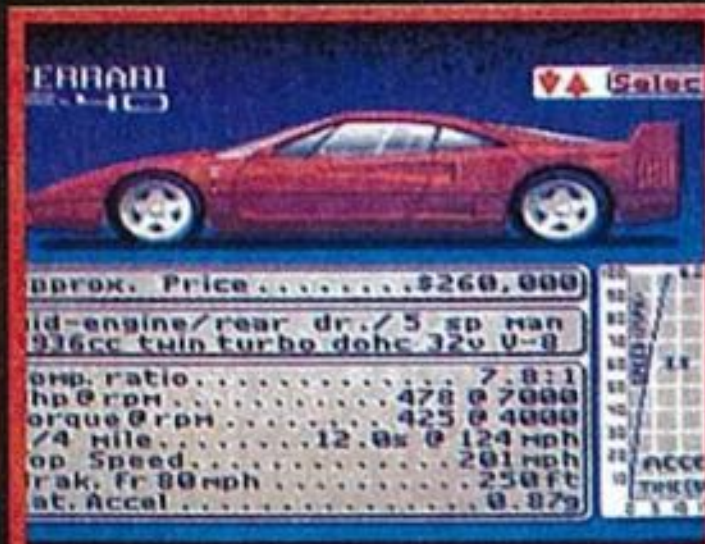
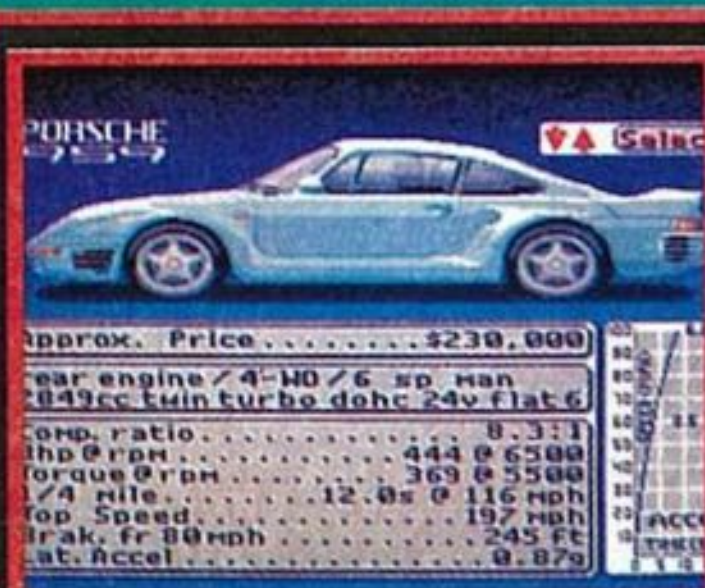




## REVIEW

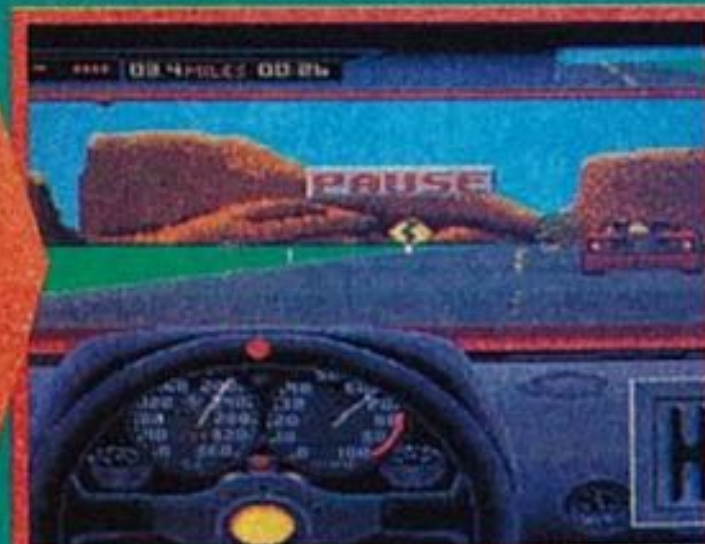


Les voitures de votre adversaire. Ce sont les mêmes que les vôtres. Prenez, pour commencer, la Porsche 959.



A plus de 312 km/h, la Porsche est une valeur sûre. Essayer c'est l'adopter. Au démarrage, la Ferrari bat tous les records : 500 mètres en 12 secondes. Bonjour les sensations ! Autre voiture italienne : la Lamborghini. Avec son moteur V-12 à 48 soupapes et son design qui ait craquer.

Vous tentez un dépassement juste avant le virage. Risqué mais indispensable car votre adversaire est devant vous.



## COMMENTAIRE



AXEL

Hormis la présentation, très complète, des trois voitures, je ne peux pas dire que ce jeu m'ait emballé. La lassitude gagne rapidement le conducteur dès lors qu'il connaît chaque angle d'attaque des virages. En mode "vitesse manuelle", vous aurez la désagréable surprise de ne pas entendre le vrombissement du moteur, élément auditif essentiel pour savoir si vous êtes en sursurveillance. La musique (plein pot) et la sirène de police rendent inaudibles le moteur. Fanas de course automobile, vous n'avez qu'à jouer les Prost avec Turbo Out Run, le programme le plus compétitif sur Megadrive.



Le poste à essence. N'oubliez pas de vous y arrêter pour faire le plein. Sinon, c'est la panne sèche.

The Duel  
TEST DRIVE II

EDITEUR : BALLISTIC

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

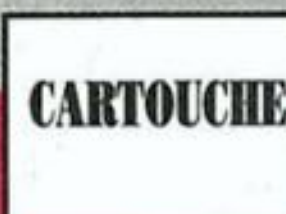
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : EXCELLENT



## PRESENTATION 84%

La présentation des voitures est la partie visuelle la plus agréable. Choix du paysage, du bolide, de son adversaire et de la difficulté, que demander de plus ?

## GRAPHISME 31%

Peu varié et des décors bâclés. Les tableaux de bord manquent de lisibilité.

## ANIMATION 45%

On se traîne sur les routes américaines ! L'animation manque de réalisme lorsque vous doublez ou prenez un virage.

## BANDE-SON 53%

Vous avez le choix entre trois musiques qui ne sont pas très différentes. Les bruitages sont limités !

## JOUABILITE 73%

Il est possible de changer la configuration des boutons du joystick.

## DUREE DE VIE 52%

Les niveaux se ressemblent trop pour que vous y jouiez très longtemps.

## INTERET 50%

Vous pouvez jeter un coup d'œil rapide sur cette adaptation Megadrive.





Les moteurs vrombissent en attendant le feu vert.



Certaines déviations sont imposées par les méandres du circuit.



Les chocs répétés contre les barrières de sécurité vont entamer les performances de votre buggy. Si vous ne voulez pas rester sur le bas-côté, il faut réparer au stand quand il en est encore temps.

## COMMENTAIRE



### SPIRIT

Vraiment, cette cartouche ne m'a pas emballé. La vue aérienne adoptée est loin de procurer les mêmes sensations qu'une vue 3D, fautive ou calculée. Côté réalisation aussi, j'ai été déçu. Si le scrolling est sans défaut, le reste (graphisme et bruitages) n'est pas du même niveau. Il est temps que les programmeurs travaillent un peu pour mettre réellement à profit les capacités de cette console. On s'ennuie vite, d'autant que les options sont limitées et le jeu à deux impossible. Je garde F-Zero, même pour deux GPX !



Choisissez l'un des bolides en connaissance de cause, grâce au tableau.

Dans ce circuit, la ville en arrière-plan défile en un superbe scrolling différentiel.



Cette cartouche vous met au volant de l'un des huit bolides proposés. A titre anecdotique, le plus "mauvais" laisserait sur place la F1 la plus rapide. Quant à la Super Asurada, son compteur affiche un superbe 505 km/h ! Vous pourrez opter pour une course libre, cherchant "simplement" à améliorer votre temps, ou pour un challenge plus mouvementé. Votre voiture dispose d'un accélérateur, d'un mode turbo, d'un frein et de volets contrôlant les dérapages.

En revanche, il n'y a pas de boîte de vitesses. Le circuit est représenté du dessus, certains circuits étant gratifiés d'un scrolling différentiel qui donne une impression de profondeur. Pour avoir le droit de disputer une course, il faut réussir les qualifications. Votre performance conditionne la place de départ. Essayez si possible de passer vos concurrents dès le démarrage (en usant du turbo).

Par la suite, les circuits peuvent être trop difficiles et les concurrents bien peu coopératifs. En cas d'échec, le programme vous autorise à recommencer autant de fois que vous le désirez. Un système de code complémentaire évite de toujours reprendre au début.



## TAKARA PRIX : F APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>50%</b>
Une "histoire" courte et des options limitées !	
<b>GRAPHISME</b>	<b>62%</b>
Décors quelconques pour un jeu Super Famicom.	
<b>ANIMATION</b>	<b>88%</b>
Le scrolling multidirectionnel de la piste est parfait.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>73%</b>
Bruitages de moteur et de dérapage peu réalistes.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>85%</b>
Les réactions du sont instantanées.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>50%</b>
Amusante à la rigueur pour quelques parties.	
<b>INTERET</b>	<b>52%</b>
Sans grand intérêt.	

**1**  
JOUEURS



CARTOUCHE



# COMMANDEZ LES PREMIERS NUMEROS DE CONSOLES+



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



Numéro 8

Retournez-nous dès aujourd'hui  
le bon de commande ci-dessous accompagné de votre  
règlement à l'ordre de Consoles +.

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	<input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002)	<input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004)	<input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006)	<input type="checkbox"/>
Numéro 1 (451001)	<input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003)	<input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005)	<input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007)	<input type="checkbox"/>
Numéro 8 (451008)	<input type="checkbox"/>	Nombre de numéros :				Somme totale :	

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)





# REVIEW

On ne présente plus la triste histoire de Shadow of the Beast. Transformé depuis votre plus tendre enfance en monstre par un puissant

sorcier, vous prenez conscience un jour des horreurs qu'il commet et entamez une bataille épique contre les forces du Mal. Ce beat-them-all vous plonge dans un monde étrange, peuplé de créatures originales et de monstres gardiens toujours redoutables. Les monstres ne constituent pas le seul danger et il vous faudra aussi éviter les pieux, cornes et autres piques qui jaillissent du sol en extérieur ou les fosses remplies de pointes et de chausse-trapes qui parsèment les donjons. L'aspect aventure est aussi de la partie. Vous devrez découvrir des clés pour ouvrir certaines portes, récupérer des potions magiques pour remonter en partie ou en totalité votre énergie, boire d'autres potions qui amélioreront votre force de frappe, manipuler des leviers et surtout combiner certaines actions dans un ordre précis. Ainsi, le second monstre géant aura-t-il obligatoirement raison de vous si vous ne dérobez pas, avant de l'affronter, la potion de feu détenue par un premier monstre. Les cinq crédits vous permettront de progresser dans les six "mondes" du jeu, mais en contrepartie, il n'existe pas de possibilité de sauvegarde.



Dans le château, les choses se compliquent et les ennemis surgissent d'un peu partout.



Baissez-vous pour échapper au puissant jet de flamme de ce premier monstre gardien et tapez ensuite sur la boule, à l'origine de ce pouvoir.



## COMMENTAIRE



JIMMY H.

Cette adaptation m'a emballé et déçu à la fois. Côté réalisation, rien à dire. Les sprites sont bien animés et la jouabilité parfaite. Comparée à la version Mega-drive, cette version offre des décors moins

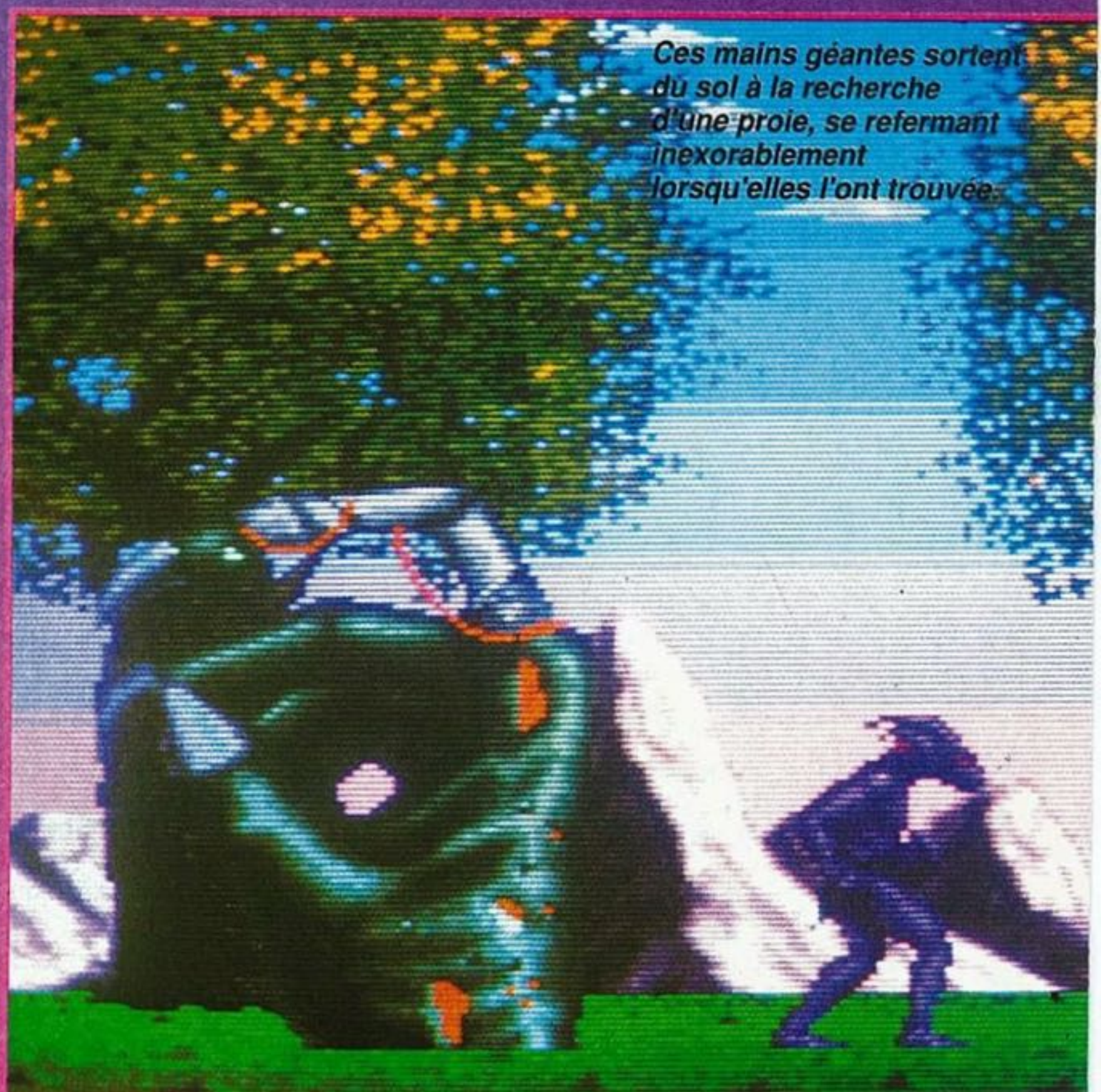
fouillés, mais cela fait mieux ressortir les monstres, plus impressionnants. En revanche, le CD-Rom n'a guère été mis à profit pour enrichir l'aventure ! Il y a moins d'astuces et d'objets à trouver que dans la version Master System qui devait tenir intégralement sur une "petite" cartouche, alors que ce problème ne se pose guère sur ce support. De même, pourquoi n'avoir pas créé de nouveaux mondes ? Malgré tout, le jeu reste prenant, ce qui est le principal.



Les premières créatures ne sont pas très dangereuses, mais il faut rester vigilant.



Voici le premier des souterrains à explorer.



Ces mains géantes sortent du sol à la recherche d'une proie, se refermant inexorablement lorsqu'elles l'ont trouvée.



Le combat contre l'hydre, dont chacune des têtes vous bombarde de boules de feu, n'est pas une sinécure.



Lancez-vous sans peur de l'autre côté car cette clé est indispensable à votre quête.

### TIP !

DANS LES PREMIERS DONJONS, DES TÊTES BALISENT LES PASSAGES IMPORTANTS, QUI DEVRONT ÊTRE EXPLORÉS POUR GAGNER. MAIS CELA NE VOUS RENSEIGNE PAS SUR L'ORDRE DE DÉROULEMENT CAPITAL DE CETTE EXPLORATION.



Cette guêpe sera vite assommée d'un coup de poing bien appliqué.



Ce monstre garde la sortie du puits.

## COMMENTAIRE



SPIRIT

Ce logiciel, superbement adapté sur la PC Engine, exploite (au moins partiellement) le Super CD-Rom. Ainsi, la longue présentation vous décrit pas à pas les étapes de votre transformation. Quelques séquences animées viennent s'intercaler entre les changements de lieu : descente de l'escalier en colimaçon, franchissement du pont, etc. En revanche, les temps de chargement sont longs. On retrouve avec plaisir les scrollings différentiels en extérieur. Tous les sprites sont de grande taille. Quant à la bande-son, musique de qualité, bruitages réalistes et digitalisations sonores se mêlent pour former un tout convaincant. Un CD à ne pas manquer, prenant et original.

## REVIEW



**EDITEUR : VICTOR**

**PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI**

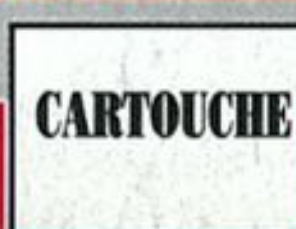
**DIFFICULTE : MOYENDIFFICILE**

**NOMBRE DE VIES : 12-15**

**OPTION CONTINUE : 1-5**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE : —**

**CONTROLE : EXCELLENT**



**PRESENTATION 74%**

Un dessin animé de présentation vous met dans l'ambiance et les options sont assez complètes.

**GRAPHISME 86%**

Les monstres sont superbes et de grande taille, les décors un peu pauvres en intérieur.

**ANIMATION 88%**

Quasi parfaite, mais il n'y a pas de scrolling parallactique en intérieur.

**BANDE-SON 89%**

Musiques variées et agréables et bruitages percutants.

**JOUABILITE 93%**

Vraiment excellente.

**DUREE DE VIE 92%**

Une fois accroché, le joueur ne pourra guère s'en détacher, mais il lui faudra des nerfs d'acier pour terminer le dernier monde (celui des vers).

**INTERET 92%**

Un méga-hit qui doit absolument faire partie de votre ludothèque.





# REVIEW

**R**ocketeer, le héros volant issu de la bande dessinée de Dave Stevens et mis en image par les studios Disney, vient faire un petit tour sur

Super Famicom. Cette cartouche, tout comme son homologue sur PC, reprend les moments forts du film. L'aventure commence par une compétition en avion. Dix tours de circuit vous séparent de la ligne d'arrivée qu'il faut franchir le premier. Pour cela, vous devrez tourner au plus juste et tenter de percuter vos adversaires pour les ralentir. La deuxième épreuve est une compétition du même type, comportant cette fois quinze tours. Les choses se corsent ensuite. Tout d'abord, dans le hangar, vous devrez résister aux attaques des soldats ennemis qui surgissent d'un peu partout. Vos fusées vous permettront de vous élever pour échapper aux tirs, mais le fuel des réservoirs est vite épuisé. Par la suite, vous participerez à une nouvelle course aérienne, équipée cette fois de vos fusées dorsales. Si la vitesse n'est plus un problème, il faudra cependant apprendre à contrôler leur maniabilité. Lors des batailles aériennes, vous devrez détruire et éviter les bombes larguées par les zeppelins ou tirer sur les colis parachutés. Vous disposez de trois vies pour l'ensemble du jeu, avec obligation de toujours reprendre du début en cas d'échec.



▲ Même le tableau des options est joliment présenté.

Contrôlez votre position sur la petite fenêtre du bas. Ici, par exemple, il ne faut pas vous rapprocher d'avantage du poteau si vous ne voulez pas le percuter.



▲ Profitez des lignes droites pour cabosser un peu vos concurrents.

## COMMENTAIRE



JIMMY H

Je ne sais que dire devant un jeu comme Rocketeer ! Côté réalisation, les superlatifs les plus enthousiastes ne sont pas de trop pour décrire la beauté des scènes, la maniabilité du vol, la qualité de l'animation ou le réalisme des bruitages. Moi qui me plains souvent d'un certain laisser-aller des programmeurs, il me faut bien reconnaître qu'ici, je n'ai rien à dire. En revanche, la

progression de difficulté est très mal pensée. Le plus horripilant est sans nul doute l'obligation de tout reprendre au début en cas d'échec, qui semble d'ailleurs n'avoir d'autre but que de masquer le nombre restreint d'épreuves. Il n'en reste pas moins que Rocketeer constitue une tentative à encourager, même si le résultat est un peu décevant.



C'est le grand départ. Mettez tout de suite les gaz à fond, montez au plus vite et en avant la musique.

# The Adventures THE ROCKETEER





of  
TEER

La séquence de votre mort : une image que vous ne verrez malheureusement que trop souvent.



De nombreux intermédiaires enrichissent le jeu.



きょうは むりだな、ワリフ



▲ Cette séquence est vraiment éprouvante. Il faut tirer sur les ennemis, tout en se déplaçant sans cesse pour se protéger. Récupérez au passage les troussees d'urgence, indispensables pour vous soigner, mais aussi les réservoirs de fuel pour votre jetpack.

## COMMENTAIRE



SPIRIT

Rocketeer est un jeu dérangeant. Les graphismes sont si réalistes que l'on se demande s'il ne s'agit pas de digitalisations retravaillées. L'animation n'est pas en reste, surtout dans les scènes de course où le programme gère de superbe manière le scrolling, le déplacement des avions, leur ombre portée au sol et la petite fenêtre de vue frontale. La bande-son est du même niveau. Le seul problème... c'est que le jeu est quasiment injouable. On peut parvenir à gagner les courses du début, mais l'épreuve du hangar marque la fin du jeu pour la plupart des joueurs, et cela à long terme car il n'existe aucune possibilité de sauvegarde ! Un tel manque de jouabilité est consternant et baisse d'autant l'intérêt du programme.



Pour les virages, il faut se coller à la corde sans toucher le poteau des ailes (ce qui, selon l'importance des dégâts, vous ralentirait ou terminerait l'épreuve). Aidez-vous de la vue frontale pour apprécier les distances.

## REVIEW



EDITEUR : IGS

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TRES DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON/EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Les phases sont présentées en image, mais le tableau d'options fait défaut.

GRAPHISME 98%

Les décors sont stupéfiants de réalisme, les sprites remarquablement dessinés et la mise en couleur exploite 256 couleurs.

ANIMATION 96%

Pas de ralentissement, même dans les séquences de course où le programme doit gérer beaucoup de facteurs.

BANDE-SON 92%

D'excellentes musiques, des bruitages variés, et des digitalisations vocales.

JOUABILITE 50%

Contrôle des actions parfait, mais la progression de difficulté est catastrophique.

DUREE DE VIE 50%

La note ne concerne pas la durée pour finir le jeu (infinie !) mais le temps que vous y jouerez avant de vous en lasser.

INTERET 40%

Quel dommage de gâcher ainsi une telle réalisation par des défauts de conception aussi énormes.





Honte sur vous, vous n'êtes que huitième!

8TH



# F1 HERO MD

Une souris verte, qui courait dans l'herbe, je l'attrape par la queue, je la montre à ces messieurs. Ces messieurs me disent : "Ce n'est pas une souris verte mais une formule 1, un monstre d'acier et de technologie, progressant à une vitesse de trois cents kilomètres à l'heure, un bolide enfilant les virages plus vite qu'un bijoutier n'enfile les perles d'un collier !" Je me retourne, éberlué, et je vois en effet qu'il ne s'agit pas de Sinoc, le premier simulateur de souris verte, mais de F1 Hero MD, une simulation de voiture de course ! J'interroge mes voisins qui m'apprennent que l'on peut faire la course, seul ou à deux, sur les principaux circuits de France et de Navarre, et du Burkina-Faso. Ils me précisent que trois options sont proposées, qui vont de l'entraînement libre au grand prix. Il est aussi possible, ajoutent-ils, de modifier votre engin selon le circuit ou les conditions météorologiques. C'est à ce moment que je me suis réveillé, bousculé par Alice qui poursuivait un petit lapin blanc...



A deux, c'est (un peu) plus fun : les écrans apparaissent l'un au-dessus de l'autre !

Comme dans toutes les simulations de courses, vous pouvez customiser votre formule 1.



Les conditions climatiques influent sur le résultat de la course.



L'écran de sélection du circuit est particulièrement rébarbatif.

## COMMENTAIRE



KANEDA KUN

F1 Hero MD est une course automobile assez banale. On retrouve les grands classiques du genre : l'indicateur de position dans la course, celui des problèmes techniques... En mode un joueur, le jeu n'utilise en fait que la moitié de l'écran. A deux joueurs, c'est un peu mieux puisque chacun d'eux dispose d'une moitié de l'écran : le jeu devient un peu plus intéressant.

Les graphismes sont assez sommaires et l'impression de vitesse est peu convaincante. Le jeu n'est pas très difficile et il vous faudra seulement faire attention à bien négocier les virages. Les écrans des menus d'option sont trop confus. Une cartouche sans grand intérêt, qui ne sort guère du lot.



## VARIE PRIX : E APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>25%</b>
Réduite à sa plus simple expression.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>65%</b>
Clairs et détaillés mais peu variés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>56%</b>
Correcte mais pousive.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>60%</b>
Bruitage corrects.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>87%</b>
Les voitures sont bien maniables.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>50%</b>
On s'en lasse rapidement.	
<b>INTERET</b>	<b>41%</b>
Plus que moyen, à éviter.	







# COMPUSTORE

## Games

### MEGADRIVE

**MEGADRIVE +  
MANETTE + SONIC  
1 290 F**

Megadrive seule 949 F

#### JEUX :

688 Attack Sub	484 F
Alisia Dragon	449 F
Budokan	449 F
Desert Strick	489 F
Devil Crash	459 F
EA Hockey	449 F
El Viento	449 F
F22 Interceptor	484 F
Golden Axe 1 ou 2	449 F
Hard Drivin'	439 F
Immortal	484 F
J.Madden 91 ou 92	449 F
Jordan VS Bird	479 F
Kid Cameleon	469 F
Marble Madness	449 F
Mario Lemieux Hockey	449 F
Merc	449 F
Mickey	439 F
Monaco G.P	449 F
Out Run	449 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star III	489 F
Quack Shot (Jap)	399 F
Road Blaster	399 F
Road Rash	449 F
Robocod 2	449 F
Shadow of the Beast	489 F
Shining and Darkness	489 F
Shining Force	589 F
Sonic	399 F
Spiderman	399 F
Street of Rage	449 F
Super Volley	449 F
Techno World Cup 92	459 F
Toe Jan Earl	449 F
Toki	449 F
Turbo Out Run	459 F
Two Grudes Dudes	449 F
Wings of Wor	449 F

(Pour les news ou reviews  
appelez-nous ou consultez le minitel)

**3615**  
**COMPUSTORE**  
V.P.C., BAL, JEUX  
(des lots à gagner)  
New, Promo

### NEO GEO

**NEO GEO  
+ MAGICIAN LORD'S  
3 490 F**

Neo Geo seule 2 990 F  
Manette 390 F  
Memory card 190 F

#### JEUX :

Alpha Mission	1 390 F
Burning Fight	1 490 F
Fatale Fury	1 490 F
King of the Monster	1 390 F
Last Ressort	1 490 F
Mutan Nation	1 490 F
Ninja Combat	1 290 F
Robot Army	1 490 F
Sangoku	1 390 F
Soccer Bowl	1 490 F
Trash Rally	1 490 F

### NES

#### JEUX :

Donkey Kong Classics	390 F
Iron Sword	390 F
Megaman 2	420 F
Rescue Rangers (Tic et Tac)	420 F
Shadow Gate	390 F
Shadow Warriors	379 F
Simpson	420 F
Sky or Die	340 F
Solstice	390 F
Star War	429 F
Swords et Serpents	390 F
Track Field 2	399 F

(Liste par tél ou minitel)

### NEC

GT + Turbo+ 2 jeux	2490 F
Core Graph'x Puissance 5	1290 F
Core Graph'x + jeu	990 F
Super Graph'x + jeu	1490 F
Super CD Rom 2	2890 F
Nec PC Duo + 2 jeux	3790 F

#### JEUX NEC

Prix à partir de 340 F  
(Liste par tél ou Minitel)

### NOUVEAU \*

**SUPER NINTENDO  
+ SUPER MARIO 4  
1 290 F**

#### JEUX :

F Zéro	450 F
Super R Type	450 F
Super Soccer	450 F
Super Tennis	450 F

(Pour les news ou reviews  
appelez-nous ou consultez le minitel)

### LYNX II

**CONSOLE LYNX 2  
seule 790 F**

#### JEUX :

Bill and Ted's	250 F
Electrocop	264 F
Hard Drivin'	290 F
Ishido	290 F
Klax	290 F
Rampage	269 F
Robo-Squash	250 F
Rygar	290 F
Stun Runner	290 F
Viking Child	290 F
Etc	

### MEGA CD

**MEGA CD + 2 JEUX  
3 990 F**

Prix du jeu CD seul 490 F

Le Mega CD  
fonctionne avec  
la Megadrive française

Consoles et accessoires	(M-D)
Arcade power Stick	399 F
Converter Sega	329 F
Megapad	149 F
Competition Pro	229 F
Game Adaptator Jap	99 F
Joypad infra rouge (fourni avec 2 manettes)	399 F
Batterie Pack pour GT, Game Boy, Game Gear	349 F

### GAME GEAR

**GAME GEAR +  
DONALD DUCK ou SONIC  
1 090 F**

Game Gear	
+ Columns	990 F
Adaptateur secteur (univ.)	89 F
Batterie Pack	349 F
Loupe	139 F
Master Gear	189 F
Car Adaptator	129 F
Gear to Gear	119 F
Sacoche Game Gear	249 F

#### JEUX :

Donald	279 F
Dragon Crystal	250 F
Heavy Weight Champion	250 F
Joe Montana	250 F
Mickey	250 F
Monaco GP	250 F
Mur de Berlin	250 F
Ninja Gaiden	250 F
Out Run	250 F
Phantasy Zone	250 F
Psychic World	250 F
Shess Masters	250 F
Shinobi	250 F
Sonic	279 F
Space Harrier	250 F

(Pour les news et reviews  
appelez-nous)

La boutique  
**COMPUSTORE GAMES**  
vous accueille du  
Mardi au Samedi  
de 10 h 30 à 19 h 30  
Le Lundi de 14 h 30 à 19 h 30  
Tel: 16 - 1 - 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 - 1 - 45 78 67 30

**BON DE COMMANDE** à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 <input type="checkbox"/> 5.1/4 <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer	F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre  
☐ CCP ☐ Contre remboursement (+25F)

Pour les mineurs joindre autorisation signée des parents

C-9 Dans la limite des stocks disponibles

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

\_\_\_\_\_

Date d'expiration :

Banque :

Signature

NOM .....

Adresse .....

Code Postal .....

Ville .....

Je joue sur :

Téléphone : .....

- ☐ SEGA ☐ Mégadrive - japonaise ☐ Master Systeme ☐ Game Gear ☐ D-ROM  
☐ NEC ☐ Core Grafx ☐ Super Grafx ☐ Turbo Grafx ☐ CD-ROM  
☐ SNK ☐ Neo Geo ☐ PC  
☐ Nintendo ☐ NES ☐ Game Boy ☐ Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp.





## REVIEW

**H**awk F-123 est un shoot-them-up hyperclassique. Il offre tous les ingrédients qui composent, habituellement, ce type de jeu. Le scénario est sans surprise. Aux commandes de votre avion supersonique, vous devez repousser la vague déferlante des chasseurs ennemis. Leurs tirs incessants auront tôt fait de vous abattre si vous ne prenez pas la précaution de vous protéger. Pour cela, il faut systématiquement abattre les avions de couleur rouge car ils se transforment en bonus dès qu'ils explosent. Ils se divisent en deux catégories : les boucliers et les armes. Nous retrouvons les tirs laser, multidirectionnels, à têtes chercheuses, lanceurs de boules de feu... qui s'ajoutent aux armes conventionnelles. Ainsi équipé, vous viendrez à bout des adversaires les plus coriaces. La ronde des hélicoptères, les chasseurs démesurément grands, les bombes qui explosent comme un feu d'artifice meurtrier sont autant de pièges qui mettent vos réflexes à rude épreuve. Heureusement, vous disposez de trois vies continues et vous pouvez regagner des vaisseaux supplémentaires.



*Changement de décor : le désert. Malheureusement, les graphismes restent de qualité très moyenne.*



*Les lumières bleues représentent un des deux boucliers qui vous protégeront pendant un certain temps. Mais attention : certaines balles peuvent traverser ce rideau défensif.*

## HAWK F-123

## RENAISSANCE

Dès que l'ennemi vous abat, vous réapparaissiez à l'endroit où vous avez explosé. Sans perdre une seconde, vous devez récupérer les bonus qui s'affichent à l'écran. Ainsi, vous ne repartez pas à zéro et vous pouvez continuer dans des conditions optimales. Malheureusement, il n'est pas toujours évident de reprendre ce que vous venez de perdre : vos adversaires n'interrompent pas leurs agressions.

## COMMENTAIRE



NAVARRO

Il y a longtemps que je n'avais pas joué à un shoot-them-up aussi inintéressant que celui-ci ! Laid, lent, lourd à manipuler, Hawk F-123 est triste à mourir. L'action trop répétitive et donc sans aucune

surprise vous fera regretter d'avoir acheté ce jeu. A certains endroits, vous aurez la détestable surprise d'être stoppé dans le feu de l'action pendant quelques secondes : le programme charge de nouvelles données ! Pour un jeu sur CD-Rom, c'est un véritable flop qu'il faut oublier très vite.



## TIP !

LA RONDE DES HÉLICOPTÈRES. POUR ÉVITER LEURS TIRS MEURTRIERS, placez-vous tout en haut à gauche de l'écran. Ainsi, vous pourrez tranquillement les abattre dès qu'ils repassent devant vous. Prenez garde, toutefois, aux balles perdues. Heureusement, elles sont trop peu nombreuses pour vous ennuyer sérieusement.

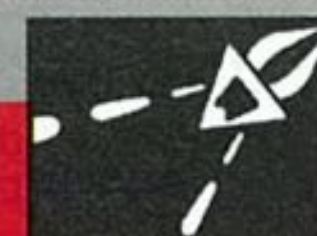
## HAWK F-123

MAKESOFTWARE PRIX : D  
APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>45%</b>
<i>Pas d'option et images d'introduction sans intérêt.</i>	
<b>GRAPHISME</b>	<b>30%</b>
<i>Décors qui manquent de variété et sprites sommaires.</i>	
<b>ANIMATION</b>	<b>25%</b>
<i>Lente et lourde quand il y a trop de sprites à l'écran.</i>	
<b>BANDE-SON</b>	<b>46%</b>
<i>Bruitages insipides et musiques sans originalité.</i>	
<b>JOUABILITE</b>	<b>37%</b>
<i>La progression dans la difficulté n'est pas respectée.</i>	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>20%</b>
<i>Plus de cinq minutes, si vous avez du temps à perdre.</i>	
<b>INTERET</b>	<b>10%</b>
<i>Aucun...</i>	

1

JOUEURS



CARTOUCHE



# ESPACE 3

quartz

## LILLE

44 rue de Béthune  
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe  
Tel : 20 55 67 43

## STRASBOURG

6 rue de Noyer  
Tel : 88 22 23 21

## DOUAI

39 rue Saint-Jacques  
Tel : 27 97 07 71

## V.P.C.

rue de la voyette

## LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

### GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES  
A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILY	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00
ALLEWAY	195,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALTERED SPACE	239,00
AMAZING TATOR	239,00
BASEBALL	140,00
BATMAN	220,00
BATTLE TOADS	239,00
BEETLE JUICE	239,00
BLADES OF STEEL	259,00
BOMBER KING 2	239,00
BOXXLE	195,00
BRAINBENDER	239,00
BUBBLE BOBBLE	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00
CASTLEVANIA 1	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00
CHASE HQ	195,00
CHESSMASTER	239,00
CHOPFLIFTER 2	239,00
CONTRA	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00
DAYS OF THUNDER	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00
DR MARIO	195,00
DUCK TALES	259,00
F1 RACE	195,00
F1 SPIRIT	195,00
FACEBALL 2000	299,00
FASTEST LAP	239,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00
FINAL FANTASY ADV	299,00
FINAL FANTASY LEG 2	299,00
FINAL FANTASY LEG	299,00
FORTIFIED ZONE	239,00
FORTRESS OF FEAR	239,00
GAUNTLET 2	239,00
GHOSTBUSTER 2	239,00
GOLF	195,00
GRADIUS	239,00
GREMLINS 2	220,00
HAL WRESTLING	239,00
HOOK	259,00
HUDSON HAWK	239,00
IN YOUR FACE	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	239,00
MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MICKEY MOUSE	239,00
MISSILE COMMAND	239,00
MOTOCROSS	195,00
NAVY SEALS	239,00
NEMESIS 2	239,00
NEMESIS	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA BOY	239,00
NINJA GAIDEN	259,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	239,00
PACMAN	195,00
PIPE DREAM	140,00
PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
POWER MISSION	239,00
PRINCE OF PERSIA	239,00
PUNISHER	239,00
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	195,00
ROBOCOP 2	239,00

ROGER RABBIT	239,00
R TYPE	239,00
SERPENT	140,00
SHANGHAI	140,00
SIMPSONS	259,00
SNOW BROTHERS	239,00
SOCCER	195,00
SPIDERMAN	195,00
STAR TREK	239,00
SUPERMARIO LAND	195,00
SUPER RC PRO AM	195,00
TENNIS	195,00
TERMINATOR II	259,00
THE FLASH	259,00
TINY TOON	239,00
TOM & JERRY	239,00
TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
WORLD CIRCUIT	239,00
WORLD CUP SOCCER	239,00
WORLD ICE HOCKEY	239,00

### MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL  
949 F  
MEGADRIVE+PERITEL+  
QUACK SHOT 1 190 F  
CARTOUCHES MEGADRIVE  
A PARTIR DE 150 F

ARROW FLASH	190,00
ART ALIVE	310,00
ATOMIC ROBOKID	285,00
BATTLE GOLF	190,00
BLOCK OUT	150,00
BUCK ROGERS	449,00
CALIFORNIA GAMES II	465,00
CARMEN SANDIEGO	449,00
CENTURION	425,00
CRACK DOWN	150,00
CRUDE BUSTER	449,00
DARIUS 2	345,00
DARK CASTLE	385,00
DESERT STRIKE	449,00
DEVIL CRUSH	449,00
DHANA449,00	385,00
DOUBLE DRAGON II	385,00
EA ICE HOCKEY	425,00
F1 CIRCUS	285,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	385,00
F22 INTERCEPTOR	449,00
FAIRY TALE ADVENTURE	385,00
FANTASIA	285,00
FATAL REWIND	400,00
FIRE MUSTANG	345,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	250,00
GHOSTBUSTERS	285,00
GHOULS N'GHOST	385,00
GOLDEN AXE 2	285,00
GYNOUNG	285,00
IMMORTAL	425,00
J. MADDEN 92	425,00
JEWEL MASTER	250,00
J MONTANA 2	345,00
JAMES POND	385,00
JORDAN VS BIRD	425,00
KID CHAMELEON	449,00
KLAX	285,00
LAKERS VS CELTIC	449,00
MAGICAL HAT	150,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	449,00
MARVEL LAND	360,00
MASTER OF WEAPON	345,00
MEGAPANEL	285,00
MERCS	425,00
MICKEY CASTLE	345,00
MIDNIGHT RESIST	385,00
MOONWALKER	285,00
PHELIOS	285,00
PIT FIGHTER	449,00

POPULOUS	285,00
PROFESIONAL BASEBALL 91	425,00
QUACK SHOT DONALD	385,00
RINGS OF POWER	465,00
ROAD RASH	449,00
ROBOCOP	425,00
ROLLING THUNDER 2 60 Hz	449,00
SAINT SWORD	190,00
SONIC	345,00
SPIDERMAN	250,00
STAR CRUISER	190,00
STAR FLIGHT	449,00
STEEL EMPIRE	449,00
STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	345,00
SUPER FANTASY ZONE	449,00
SUPER REAL BASKET BALL	385,00
SUPER VOLLEY BALL	310,00
SUPER WARS	449,00
SWORD OF SWODAN	250,00
THUNDER FOX 60 Hz	285,00
THUNDERFORCE III	465,00
TOE JAM & EARL	425,00
TOKI	425,00
TURBO OUT RUN	425,00
UNDEAD LINE	385,00
VERYTRAX	190,00
WANI WANI WORLD	345,00
WONDERBOY 3	150,00
WORLD CUP SOCCER	360,00
XDR	190,00
DAVID ROBINSON BASKET BAL	449,00
SUPER MONACO GP 2	465,00

ADAPTATEUR  
POUR CARTOUCHES JAPONAISES  
98 F  
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE  
49 F  
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES  
GRATUIT

### SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM +  
PRISE PERITEL 1 690 F

ADVENTURE ISLAND	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
DRAGON'S LAYER	549,00
GRADIUS III	590,00
HYPER ZONE	439,00
LEMMINGS	490,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	439,00
PRO SOCCER	549,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
RUSHING BEAT	549,00
SIM EARTH	549,00
SMASH TV	490,00
STG	490,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER R TYPE	439,00
THUNDER SPIRIT	549,00

ADAPTATEUR  
SUPER NES/SUPER FAMICOM  
195 F

GAME GENIE  
POUR N.E.S.  
590 F

### GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS  
990 F  
GAME GEAR + SONIC  
1 090 F  
GAME GEAR + LOUPE  
+ DONALD DUCK 1 090 F  
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00
AXE BATTLER	245,00
BERLIN WALL	190,00
DONALD DUCK	245,00
DRAGON CRISTAL	245,00
FANTASY ZONE	245,00
GLOC	245,00
J. MONTANA	245,00
MAPPY LAND	245,00
MICKEY...ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 3	245,00
NINJA GAIDEN	245,00
OUT RUN	215,00
SHINOBI	245,00
SONIC	245,00
SPACE HARRIER	245,00
SUPER MONACO	215,00
WONDER BOY	215,00

ADAPTATEUR POUR  
CARTOUCHE MASTER SYSTEM  
175 F

### SUPER NES USA

SUPER NES USA  
+ MARIO 4 + Prise péritel  
1990 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	549,00
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
DARIUS TWIN	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
F ZERO	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
JOE & MAC	549,00
JOHN MADDEN	590,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	549,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	549,00
R P M RACING	549,00
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	590,00

MEGA C.D.  
+ ERNEST EVANS  
2 990 F

ERNEST EVANS	399,00
HEAVY NOVA	399,00
SOL FEACE	499,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire  
☐ Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE (parents pour les mineurs)

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....

Code Postal : ..... VILLE : .....

AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur : NINTENDO NES ☐ Game Boy ☐

SEGA Mega Drive ☐ Master system ☐ Game Gear ☐

☐ carte bleue - Numéro : .....  
Date de validité : .....  
Signature : .....

C+9





## REVIEW

## WORLD CHAMPION

**S**i vous en avez marre de vous prendre une tripotée à Street Fighter II à chaque fois que vous mettez les pieds dans une salle d'arcade, par des adversaires hauts comme trois pommes et à peine sevrés, j'ai une solution pour vous ! Essayez un jeu plus direct, sans fioritures, qui ne vous demande qu'une chose : frapper, frapper fort et, si possible, le premier, World Champion par exemple. Voilà un bon vieux combat de boxe qui vous permettra d'affronter les plus grands sur le ring, et de leur prouver qu'il

faut compter avec vous. Les coups possibles sont réduits : directs du droit, du gauche, crochet au foie. De même, les défenses se limitent à l'esquive du buste et à une protection de la poitrine ou du visage avec ses gants. En haut de l'écran, apparaissent les visages des boxeurs, l'état de leurs forces et la puissance de leurs coups.



Les combattants se jaugent avant de s'affronter.



Selon votre état, votre visage paraîtra, plus ou moins avenant, en haut de l'écran.

## COMMENTAIRE



KANEDA KUN

La présentation de World Champion est particulièrement agréable : ring qui scrolle au fur et à mesure que les boxeurs se déplacent, sprites réalistes de grande taille, représentation claire et efficace de l'état des deux combattants... Chacun des boxeurs que l'on propose d'incarner possède ses propres caractéristiques (vitesse, vitalité, punch...). Deux joueurs peuvent s'affronter sur le ring. Du côté de la jouabilité, ce jeu est décevant : les coups dont vous disposez sont trop réduits et, plus frustrant, votre boxeur répond à vos commandes avec une lenteur exaspérante. Vous encaissez une dizaine de coups avant même d'avoir pu en placer un ! Les auteurs auraient dû s'inspirer un peu plus de la cartouche équivalente, Final Blow, pour la Megadrive !



Malgré les conseils de votre entraîneur ...



... vous vous retrouvez au tapis.



Les différents boxeurs que vous pouvez incarner possèdent chacun des caractéristiques différentes.



PUSH BUTTON!

©1992 SOFEL CO.,LTD.

## SOFEL PRIX : E APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>68%</b>
Des images fixes et des textes en japonais.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>91%</b>
Les sportifs sont très bien dessinés.	
<b>ANIMATION</b>	<b>78%</b>
Les boxeurs se déplacent en tous sens !	
<b>BANDE-SON</b>	<b>20%</b>
Musique nulle, strict minimum pour les bruitages.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>38%</b>
Votre boxeur réagit trop lentement.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>68%</b>
Adversaires peu nombreux mais coriaces !	
<b>INTERET</b>	<b>34%</b>
Je n'ai pas pris de plaisir à cette simulation de boxe !	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



20000



Membre d'un commando de choc à l'apparence un peu spéciale — Iroquois à la punk, camouflage guérilla urbaine, mégaflingue —, vous partez réduire à néant les plans de domination du roi des démons (sic).

Vous allez affronter différents mondes perdus, aussi bizarres qu'étranges. Dans chacun d'entre eux, la tâche qui vous attend est simple en théorie : le purger de tous les indésirables qui y traînent (créatures mi-humaines mi-sauriennes, armées jusqu'aux dents, tourelles D.C.A. particulièrement virulentes, monstres surgissant des bas-fonds...). Pour pouvoir mener à bien votre mission, vous disposez d'un atout précieux. Il s'agit d'une sorte de robot qui gravite autour de vous et ouvre le feu en même temps que vous. Il vous est loisible de le déplacer et d'orienter son tir, vers la droite ou la gauche.

Sur chaque corps (encore chaud) de l'adversaire, vous pourrez récupérer des gemmes bleues, les Zennies. Chaque Zenny obtenu pourra être échangé contre des armes plus puissantes, des potions restaurant vos forces, des protections, etc. dans des échoppes que vous trouverez au début de chacun des niveaux.

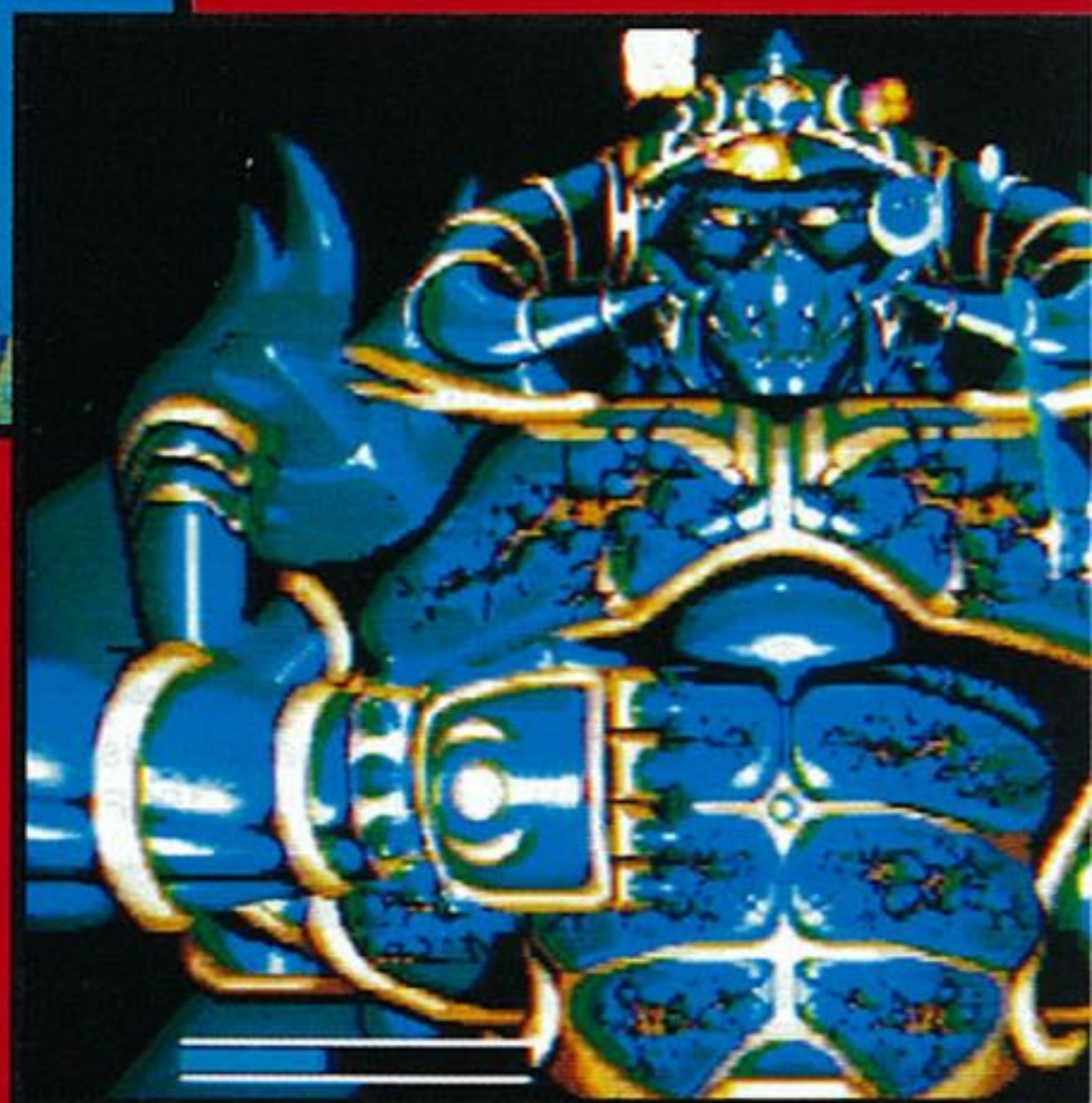
*Dans ce niveau, un scrolling en diagonale vous emmènera jusqu'au sommet de la forteresse.*

*Les décors sont assez inégaux.*



*Le module qui gravite autour de vous peut tirer dans toutes les directions.*

*L'alien projette une série de débris métalliques.*



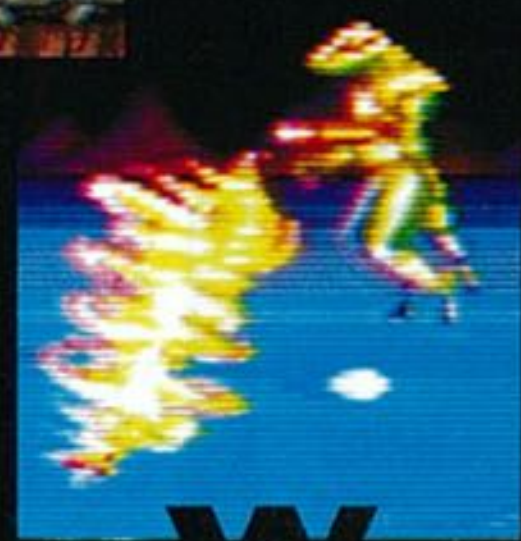
## COMMENTAIRE



**DOGUY**

Je dois vous le dire tout de suite, j'ai toujours eu un petit faible pour les deux "gommeux cool" de Forgotten Worlds. Après les versions micro, déjà pas mal, j'ai pris beaucoup de plaisir à tester ce Super CD-Rom. On est loin, cependant, de la qualité de Gates of Thunder. Les sprites ont une nette tendance à clignoter et les ralentissements sont assez fréquents. Ceci dit, le jeu n'a rien perdu de son punch ni de son originalité (pour un shoot'em up, s'entend !). Les

graphismes, pour leur part, donnent l'impression d'avoir été transcodés directement à partir du jeu d'arcade et on ne peut pas dire que le résultat soit extraordinaire. Mais l'animation des héros est réussie et les musiques sont vraiment excellentes. Bref, les fans du jeu original vont aimer, les autres feraient bien de l'essayer avant de l'acheter.



*Après avoir essuyé un de vos tirs, vos adversaires disparaissent dans un tourbillon de flammes.*





# REVIEW



▲ Pour passer, détruisez les portes.  
Il vaut mieux éviter le combat ! ▼



Les vers géants surgissent des flots. Remarquez les problèmes de gestion des sprites !



Un boss de fin de niveau impressionnant, mais pas particulièrement difficile à passer !



Une fois par niveau, une boutique surgit. A l'intérieur, vous pourrez échanger vos Zennies contre armes et protection.



## COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Forgotten Worlds, adaptation d'un jeu d'arcade de Capcom, avait été annoncé il y a longtemps pour la Supergrafx. Puis, à la suite de l'échec commercial de cette dernière au Japon, il a été converti sur Super CD-Rom. Le résultat final est un peu décevant. La maniabilité de votre combattant d'élite est excellente, grâce au nouveau joystick. En revanche, la réalisation a l'air un peu bâclée... Heureusement, les combats contre les boss de fin de niveaux sont de meilleure facture ! Mais il en faudrait un peu plus pour en faire un must !

## FORGOTTEN WORLD : PLUS QU'UN JEU, UN PACKAGE !

Le dernier bastion vient de tomber ! Jusque là, la PC Engine avait réussi à maintenir, contre vents et marées, la conception d'un joystick à deux boutons, malgré l'apparition de la Megadrive (trois boutons) puis de la Super Famicom (quatre boutons plus deux sur le côté), qui détient le record du joystick le plus proche d'un clavier d'ordinateur. Las ! avec la sortie de Forgotten World, NEC Avenue a inclus dans le jeu un joystick reprenant le design des précédents (couleurs, position tir automatique...) mais comportant trois boutons. Celui du milieu, le bouton de tir, ne sert pas à grand-chose puisqu'une fonction "tir automatique" permet d'ouvrir le feu sans qu'on ait à le presser. Les deux autres permettent de diriger votre module dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens inverse.



EDITEUR : NEC AVENUE

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

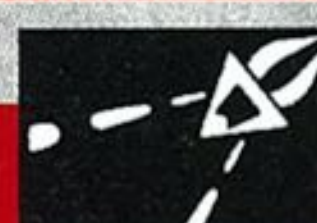
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT



**PRESENTATION** 50%

Des tas d'options paramétrables.

**GRAPHISME** 67%

Heureusement que les décors des combats de fin de niveau rattrapent un peu l'ensemble !

**ANIMATION** 37%

Une gestion des sprites problématique.

**BANDE-SON** 89%

Choisissez le mode PC Engine plutôt que l'option arcade !

**JOUABILITE** 90%

Avec le nouveau joystick, diriger votre personnage devient un jeu d'enfant.

**DUREE DE VIE** 65%

Nettement plus facile que la version arcade originale

**INTERET** 71%

Domage que la réalisation médiocre de cette adaptation au titre mythique vienne gâcher une manœuvrabilité excellente.





# HAT TRICK HERO

ハットトリック



**Débordement et centre : la stratégie gagnante !**

Cette cartouche est un jeu de football-arcade. Hat Trick Hero vous laisse

le choix entre les tirs de pénaltys et le match. Dans les deux cas, vous devez sélectionner d'abord le pays que vous allez représenter. Ensuite vous choisissez la force de votre équipe. Le terrain scrolle horizontalement et les 14 joueurs, ainsi que l'arbitre, sont présentés en vue plongeante. Comme dans la plupart de ces jeux, le ballon colle à la chaussure. Ne gardez pas trop longtemps la balle : les adversaires contrôlés par l'ordinateur sont maîtres dans l'art de vous subtiliser le ballon. Les passes, les tirs et les plonges du gardien sont les trois actions que vous contrôlez. Selon la position de la manette, vous exécuterez des figures acrobatiques et des tackles glissés. L'arbitre peut sortir un joueur qui ne sera pas remplacé. En cas d'égalité, les tirs au but vous départageront. Que vous jouiez à un ou deux contre l'ordinateur ou humain contre humain, les règles sont identiques. Pour être sacrée meilleure équipe du monde, vous devez battre les sept formations les unes après les autres.



La remise en touche se fait dans deux directions. Appréciez le joli scanner en haut de l'écran qui ne sert strictement à rien. De plus, il masque une partie du terrain.

## TIP !

RARES SONT LES ATTAQUANTS QUI RÉUSSISSENT À MARQUER DES BUTS EN SE PRÉSENTANT SEULS FACE AU GARDIEN. HAT TRICK HERO N'ÉCHAPPE PAS À CETTE CONSTATATION. LE MOYEN LE PLUS SÛR POUR TROMPER LA VIGILANCE DU GOAL CONSISTE À LE DÉBORDER SUR LES AILES. DÈS QUE VOUS APPROCHEZ DES DIX-HUIT MÈTRES, FAITES UNE PASSE (BOUTON B) À UN CAMARADE PLACÉ AU CENTRE DU TERRAIN. DÈS QU'IL REÇOIT LA BALLE, DÉCLENCHÉZ VOTRE FRAPPE "PAPINIENNE" EN ACTIONNANT LE BOUTON Y. CELA NE MARCHE PAS À 100% MAIS, AVEC DE L'ENTRAÎNEMENT, VOS CHANCES DE SUCCÈS SONT APPRÉCIABLES.

Dès le coup d'envoi, les joueurs se précipitent sur le porteur du ballon. Ne tentez pas un passage en force mais plutôt un repli stratégique vers vos buts et des passes sur les ailes.



## COMMENTAIRE



AXEL

La coupe d'Europe des Nations approchant, les éditeurs y vont tous de leur simulation. Hat Trick Hero n'a aucune chance de figurer au palmarès. Une animation déplorable, des effets de balle

limités, et surtout un manque consternant d'originalité. Tous les matchs se suivent et se ressemblent, seul le nom des équipes change. Lors des séances de pénaltys, la difficulté est trop grande : le gardien n'a aucune chance. La distance est trop courte entre lui et le joueur. Le mode deux joueurs est plus équilibré et plus intéressant. Malheureusement, cela n'efface pas la mauvaise impression ressentie tout au long du jeu.



Trop tard. Le gardien n'a plus que ses yeux pour pleurer.

Que faire ? Les chances de marquer sont infimes. Le gardien a une détente prodigieuse.



# HAT TRICK HERO

TAITO

## TAITO PRIX : F APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>72%</b>
L'animation du début est assez réussie.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>71%</b>
Sprites de bonne taille.	
<b>ANIMATION</b>	<b>10%</b>
Lente et saccadée, un désastre.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>34%</b>
Bruitage atroce, musique criarde.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>56%</b>
Seuls les tirs aux buts sont difficilement contrôlables.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>50%</b>
Limitée si vous jouez uniquement contre l'ordinateur.	
<b>INTERET</b>	<b>46%</b>
Pas la peine de casser sa tirelire.	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



忍電

MEGA CD

PREVIEW



牛詩集

# ALESTE



Compile est une société japonaise spécialisée dans le développement de jeux sur Megadrive, Super Famicom, PC Engine, MSX, NEC PC 9801, etc. Inconnue du public, elle travaillait jusqu'à présent pour le compte d'autres éditeurs. Pour la première fois donc, Compile va sortir un jeu sous sa propre marque, défi de taille!

Il s'agit d'Aleste, dont le héros — un robot géant à la Goldorak — est aussi célèbre au Japon que l'est Mamie Nova en France (dans un autre domaine, certes!).

On se rappellera que c'est également Compile qui avait réalisé le jeu Super Aleste sur Super Famicom, édité par la société Toho.

Avec la version présente, Compile donne une nouvelle preuve de ses compétences puisque le jeu est développé, cette fois-ci, sur Mega CD. Le jeu se présente sous la forme d'un shoot-them-up à scrolling vertical. Comme c'est souvent le cas dans ce genre de production, votre héros est un guerrier de la période "shogunale", bien que le jeu se déroule dans le futur. Les niveaux sont assez variés et riches en couleurs. Les animations (des chutes d'eau notamment) font appel aux classiques cyclages de couleurs. Enfin, élément appréciable: le jeu se déroule quasiment en plein écran. Seule une petite bande en haut de l'écran affiche le score, l'arme utilisée, la puissance et le nombre d'Aleste qui vous reste.



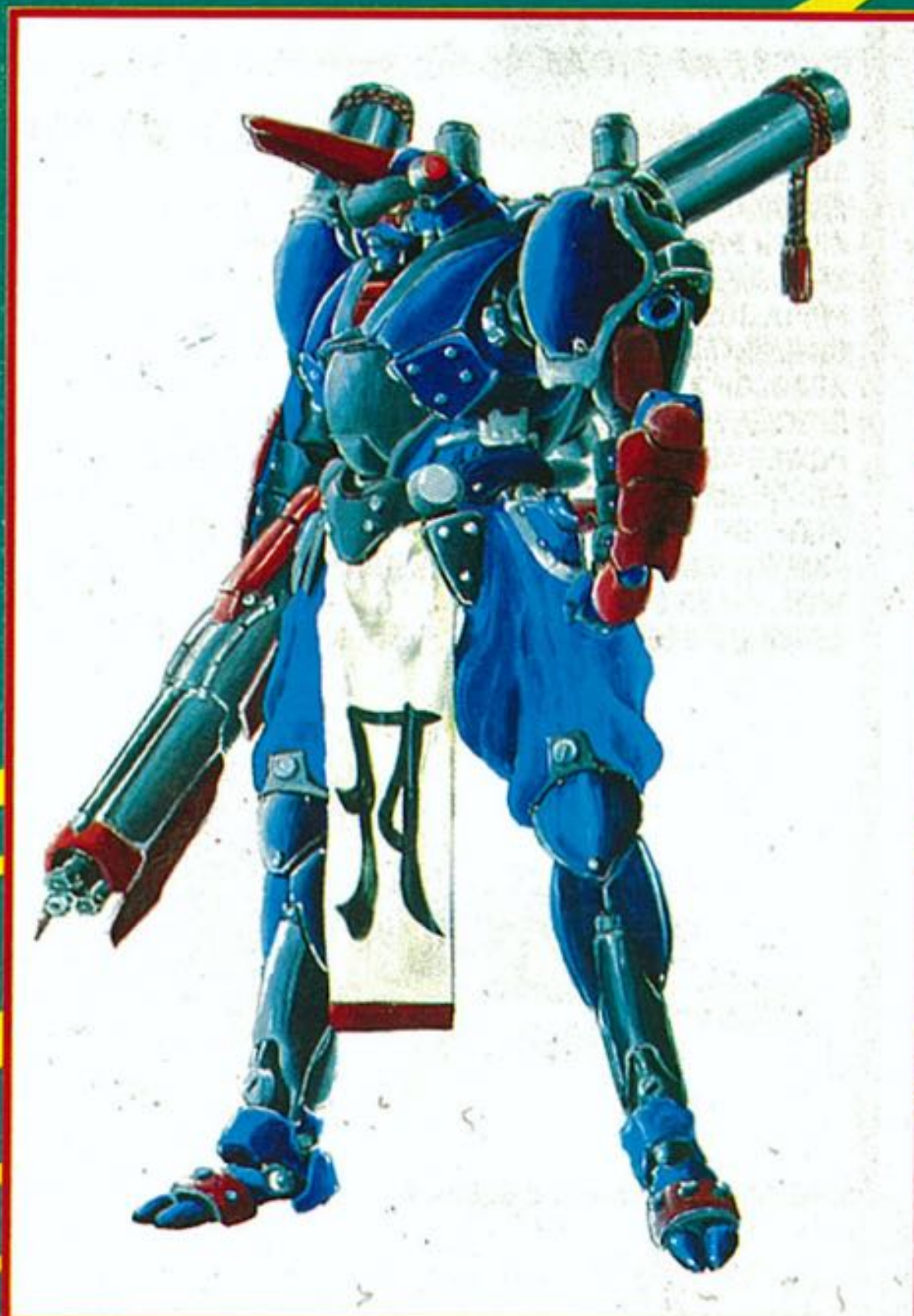
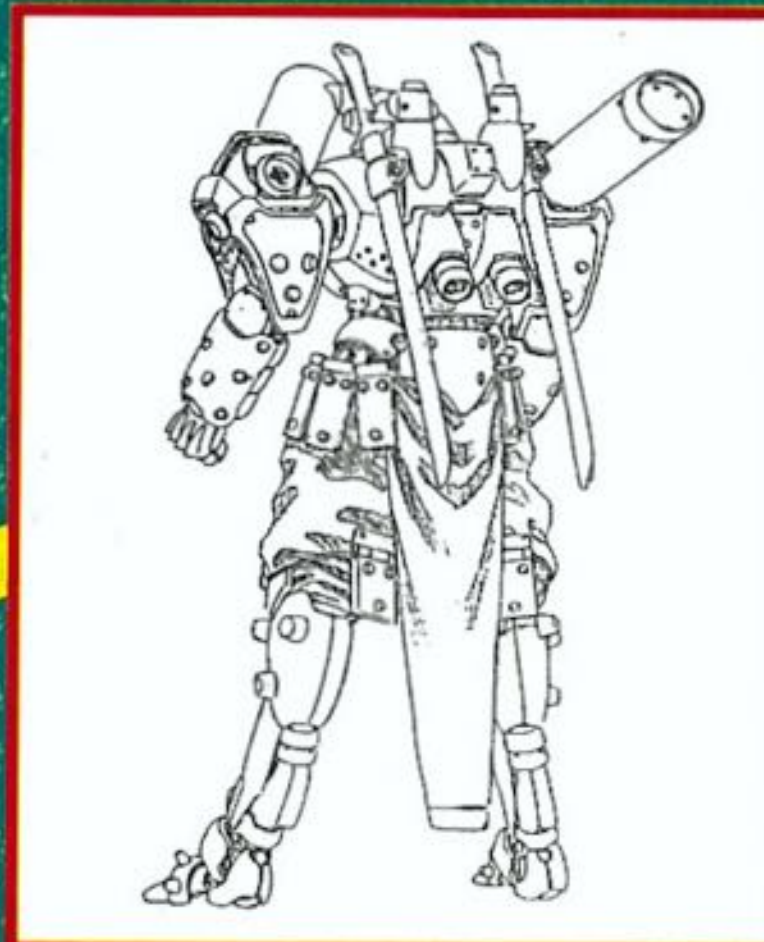
*Votre turbo en marche, vous remontez la chute d'eau.*



*Le long d'un fleuve, vous poursuivez votre progression en territoire ennemi.*



*Comme dans tout bon shoot-them-up, vos adversaires se bousculent à l'écran.*





# TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,  
c'est chaque semaine dans



sur



le mercredi à 17 h 35 et le dimanche  
à 9 h 30 et tous les jours

sur



avec Trez



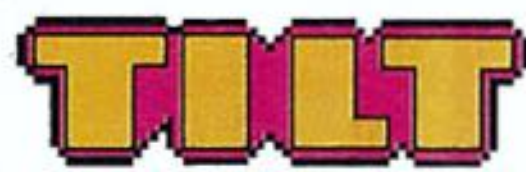
## MICRO

CLASSEMENT TITRE	EDITEUR	MACHINE
BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
SUPERSKI N°2	MICROIDS	ST, AMIGA, PC
VROOM	LANKHOR	ST, AMIGA
GRAND PRIX	MICROPROSE	ST, AMIGA
STAR TREK	ELECTRONIC ARTS	PC
POPULOUS N2	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
CIVILIZATION	MICROPROSE	PC
ROBOCOP 3	OCEAN	ST, AMIGA
SPECIAL FORCES	MICROPROSE	ST, AMIGA
POWERMONGER DATA DISK	ELECTRONIC ARTS	ST, AMIGA
EYE OF BEHOLDER 2	US GOLD	PC
HARPOON	ELECTRONIC ARTS	PC, AMIGA
THE SIMPSONS	OCEAN	ST, AMIGA, PC, AMSTRAQ
WWF SUPER STARS	OCEAN	ST, AMIGA, PC, AMSTRAD
LES AVENTURES DE MOKTAR	TITUS	ST, AMIGA, PC



## CONSOLE

MEGADRIIVE	GAME BOY
DONALD DUCK SEGA	SUPERMARIO LAND NINTENDO
ROBOCOD ELECTRONIC ARTS	BUGS BUNNY KEMCO
ROLLING THUNDER 2 NAMCO	DUCK TALES CAPCOM
KID CHAMELEON SEGA	PRINCE OF PERSIA VIRGIN GAMES
EA HOCKEY ELECTRONIC ARTS	ADVENTURE ISLAND HUDSON SOFT
SEGA MASTER SYSTEM	NES
ASTERIX SEGA	SUPER MARIO 3 NINTENDO
DONALD DUCK SEGA	BATMAN SUNSOFT
SUPER KICK OFF US GOLD	SUPER MARIO 2 NINTENDO
SONIC HEDGEHOG SEGA	SUPER MARIO BROS NINTENDO
MICKY MOUSE SEGA	DOUBLE DRAGON 2 SEGA
LYNX	SUPER FAMICOM
RYGAR ATARI	SUPER MARIO 4 NINTENDO
STUN RUNNER ATARI	ZELDA 3 NINTENDO
SCRAPYARD DOG ATARI	SUPER FORMATION SOCCER HUMAN
HARD DRIVIN ATARI	SUPER GHOULS'N GHOSTS CAPCOM
VICKING CHILD ATARI	CASTLEVANIA 4 KONAMI
GAME GEAR	NEC
DONALD DUCK SEGA	PC KID II HUDSON
SONIC HEDGEHOG SEGA	FINAL MATCH TENNIS HUMAN
MICKY MOUSE SEGA	CADASH TAITO
NINJA GAIDEN TECMO	JACYCHAN HUDSON
SUPER MONACO GP SEGA	SUPER VOLLEY BALL VIDEO SYSTEM





# AUTOUR DE

## DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS !

Voici déjà quelques échos.  
D'autres informations  
dans les prochains numéros...



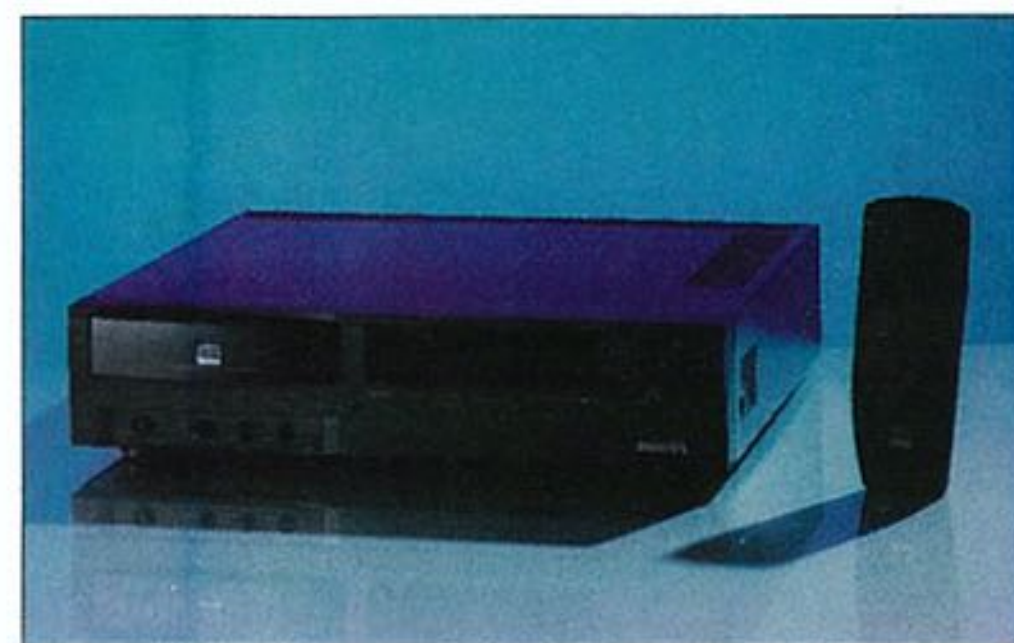
### LE CONCOURS DE SCÉNARIO

Le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif...

Il faut intégrer une "histoire" à un système  
d'arborescence d'un logiciel...

Pour contribuer à dynamiser la création française,  
MICRO KID'S, en collaboration avec TILT et CONSOLES +,  
a décidé d'organiser un grand concours de scénario de jeux vidéo.

Ce concours, placé sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE LA  
CULTURE, a aussi pour mécène PHILIPS INTERACTIVE MEDIA SYSTEM.



#### LES PRIX :

Le gagnant de la catégorie "senior" recevra une bourse de 30 000 francs, et signera une convention de développement avec PHILIPS en vue de l'édition sur C.D.I. du jeu primé.

Le gagnant de la catégorie "junior" gagnera un ordinateur.

Nous avons reçu plus de 200 sujets de scénario, parmi lesquels nous en avons sélectionné 16 dans la catégorie "senior" et 6 dans la catégorie "junior". Les concurrents se sont montrés très créatifs et JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE, pendant l'émission MICRO KID'S, chaque semaine, évoque tour à tour les projets sélectionnés. A l'heure où nous imprimons, le jury (composé de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs) délibère et les résultats seront proclamés dans le courant du mois de mai.

### L'UNIVERSITÉ D'AUTOMNE

Une université d'automne sur l'interactivité, le C.D.I. et les jeux vidéo, est à l'étude au sein du MINISTÈRE DE LA CULTURE et le projet sera mis en œuvre en collaboration avec MICRO KID'S.

Son principal objectif sera, notamment, de tenter de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique de ces divers concepts.

L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce domaine d'investigation.

### LE SUPER TROPHÉE MICRO KID'S

Parmi les récompenses attribuées par TILT avec les "TILT D'OR", et par GÉNÉRATION 4 avec les "4 D'OR", les téléspectateurs de FR3 pourront décerner leurs trophées :

Le SUPER TROPHÉE CONSOLE, le SUPER TROPHÉE MICRO, et le SUPER TROPHÉE ÉDITEUR.

Les trophées seront des **MICRO KID'S D'OR !!!**

### LES PRODUITS DÉRIVÉS

Le pin's clignotant, les tee shirts, le disque de toutes les musiques de l'émission, l'Atari ST MICRO KID'S sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...

Mais aussi par correspondance à la boutique de MICRO KID'S.

Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !



# COOL

## SUPER NES

# スーパードテニス SUPER ワールド サーキット TENNIS

Super Tennis est une superbe simulation de tennis, que nous vous avons présentée il y a quelques mois. Pour vous simplifier la vie et vous permettre de progresser plus rapidement dans le tournoi, voici quelques codes. Le premier vous permet d'accéder directement au round huit. Le deuxième vous propulse au sein du match final du tournoi !



9DZHPDR YL?VITX  
NGLQOHW 3C5H6GD  
TGLZTL8 XD3HRFT  
LWJNL MN OJ4

K8XD3HR FTLWJPC  
2GNYBQI 4065C6P  
DJSTK8X D3HRFTL  
WJPKMW IJJ

Un truc général qui vous permettra de mieux profiter de cette cartouche ! Pour accéder à l'écran caché des options, il suffit d'appuyer simultanément sur Select et Start lorsque l'écran de présentation est affiché. Un nouvel écran apparaîtra avec une série d'options qui vous permettront de modifier le niveau de difficulté du jeu et d'accéder à l'écoute des mélodies du jeu.



Bienvenue dans la section Tips du numéro de mai de Consoles + ! Quoi de neuf au menu ce mois-ci ? Nous vous avons concocté le plan de Rad Gravity avec tous les niveaux, les pièges, les bonus, les mines de chocolat, les emplacements des Scud-B, le trésor de Barbe-rousse et les pistes du ski du Kilimandjaro !

## NINTENDO

# MANIAC

Pour vous permettre d'arriver plus facilement à résoudre l'aventure, voici des informations concernant les principaux personnages. Chacun possède des qualités et dons particuliers qui lui permettent de manipuler tel ou tel objet.  
BERNARD : Il pourra aisément réparer le téléphone et la radio.  
WENDY : Maîtrisant les finesses

# MANSION

de la langue, elle réécrit les mémoires.  
JEFF : Lui aussi est capable de réparer le téléphone.  
RAZOR : Elle sait jouer du piano, et plutôt bien !  
SID : Il se débrouille comme un dieu au piano.  
MICHAEL : Passionné de photos, il développera n'importe quel film que vous trouverez.

### AIDE GENERALE

Envoyez quelques-uns de vos personnages manœuvrer le Junk-O-Matic situé au quatrième étage. Cela leur permettra d'ouvrir la porte du garage ou la grille rouillée dans le jardin. Mettez la main sur le paquet avant que Weird Ed le fasse. Vous savez qu'il est là lorsque vous entendez la sonnette. Prenez les timbres. Ils vous seront utiles. Pour pouvoir pénétrer dans la chambre de Weird Ed, envoyez un des personnages, allez sonner à la porte d'entrée pendant qu'un autre attend dans une chambre du troisième étage.



Quand Ed descend pour aller voir qui a sonné, partez à l'exploration ! Pour ouvrir la porte secrète du sous-sol, envoyez un des enfants pousser la balustrade en forme de gargouille d'escalier de DROITE dans l'entrée. Cela vous permettra d'accéder au sous-sol tant qu'elle sera poussée.



# ULTRAMAN



# SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Voici un tips qui circule pas mal ces temps-ci et qui devrait sauver du désespoir beaucoup de possesseurs de ce fantastique jeu qu'est Chôma-kaimura. Tout d'abord, vérifiez que vous avez bien connecté la deuxième manette à votre Super Famicom. Sélectionnez l'écran d'option,



déplacez le curseur jusqu'à Exit. Au lieu de valider l'option Exit, pressez les touches L et Start en même temps sur la seconde manette. Vous devriez alors accéder à un écran secret où vous pourrez sélectionner stages, zones, bruitages et musiques. Vous devriez pouvoir arriver jusqu'au boss final sans trop de problèmes !



# F-ZERO

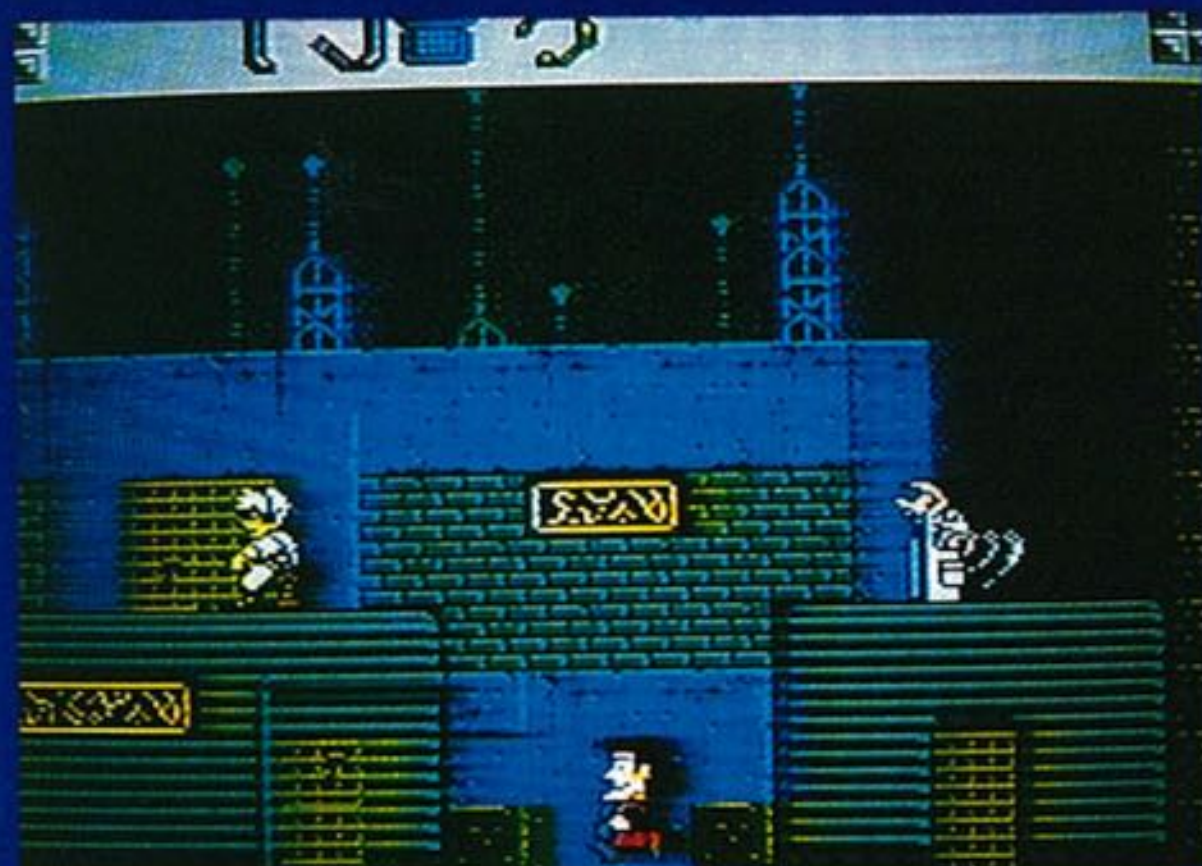
Dans la course de Port Town II, prenez un super-jet, puis prenez la tête à gauche après avoir franchi la ligne de départ. Mettez en marche le super-jet juste avant que vous arriviez sur la rampe de saut et dirigez-vous rapidement vers la droite pour voler de l'autre côté de la piste ... Comme vous le constaterez, la manœuvre en vaut la peine !







Rad Gravity est un de ces jeux auxquels on joue pendant des heures, et dans lesquels on trouve toujours quelque chose à faire ! Voici le plan des différents niveaux et les principales choses à ne pas manquer !



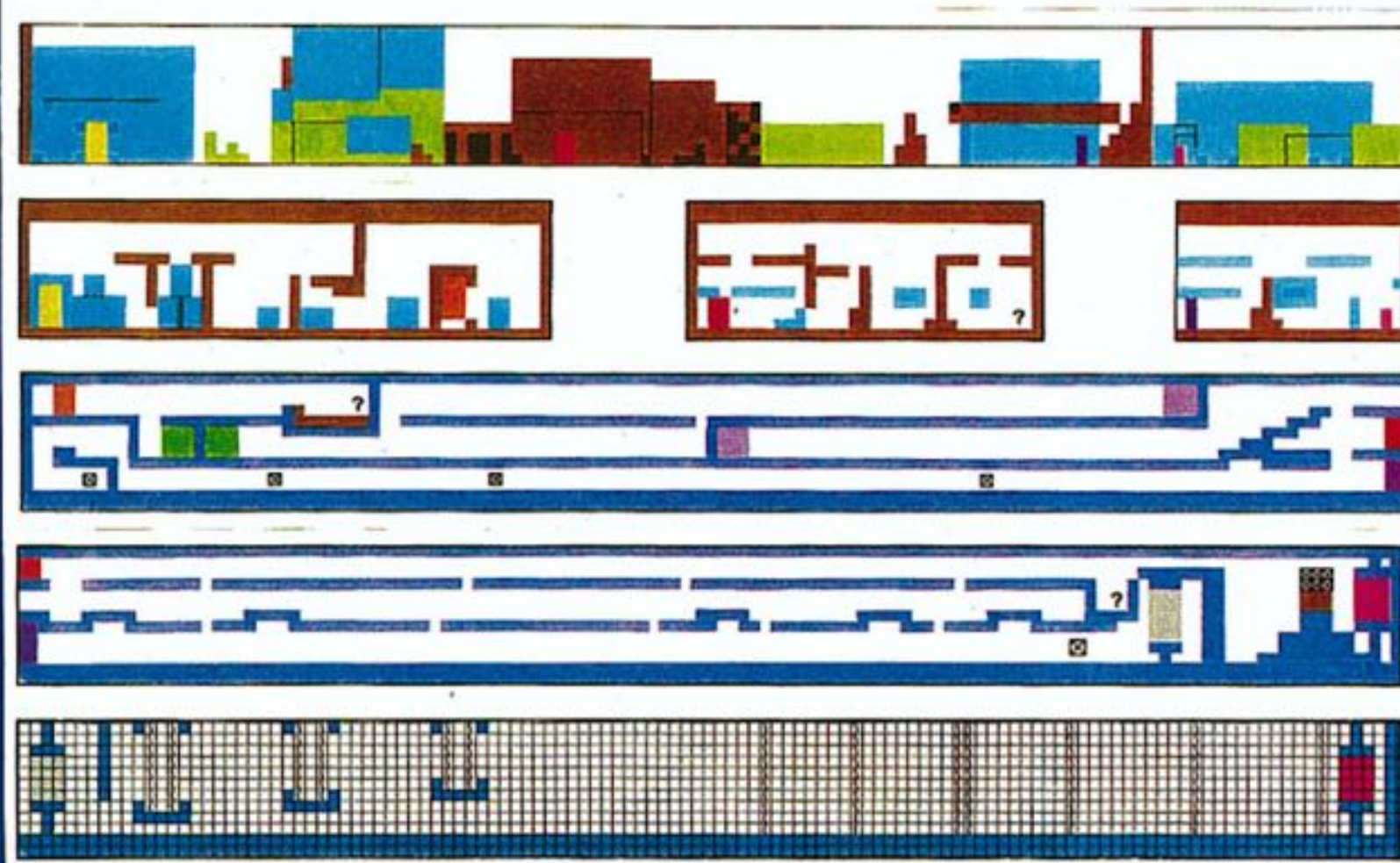
# RAD GRAVITY

## 1

Cyberia est le premier niveau de Rad Gravity. Le meilleur conseil que l'on puisse donner est de visiter les différents terminaux d'ordinateurs !

CYBERIA

RAD GRAVITY



▲ Poursuivi par les fantômes verts de l'Apocalypse, le jeune Rad court aussi vite qu'il peut !



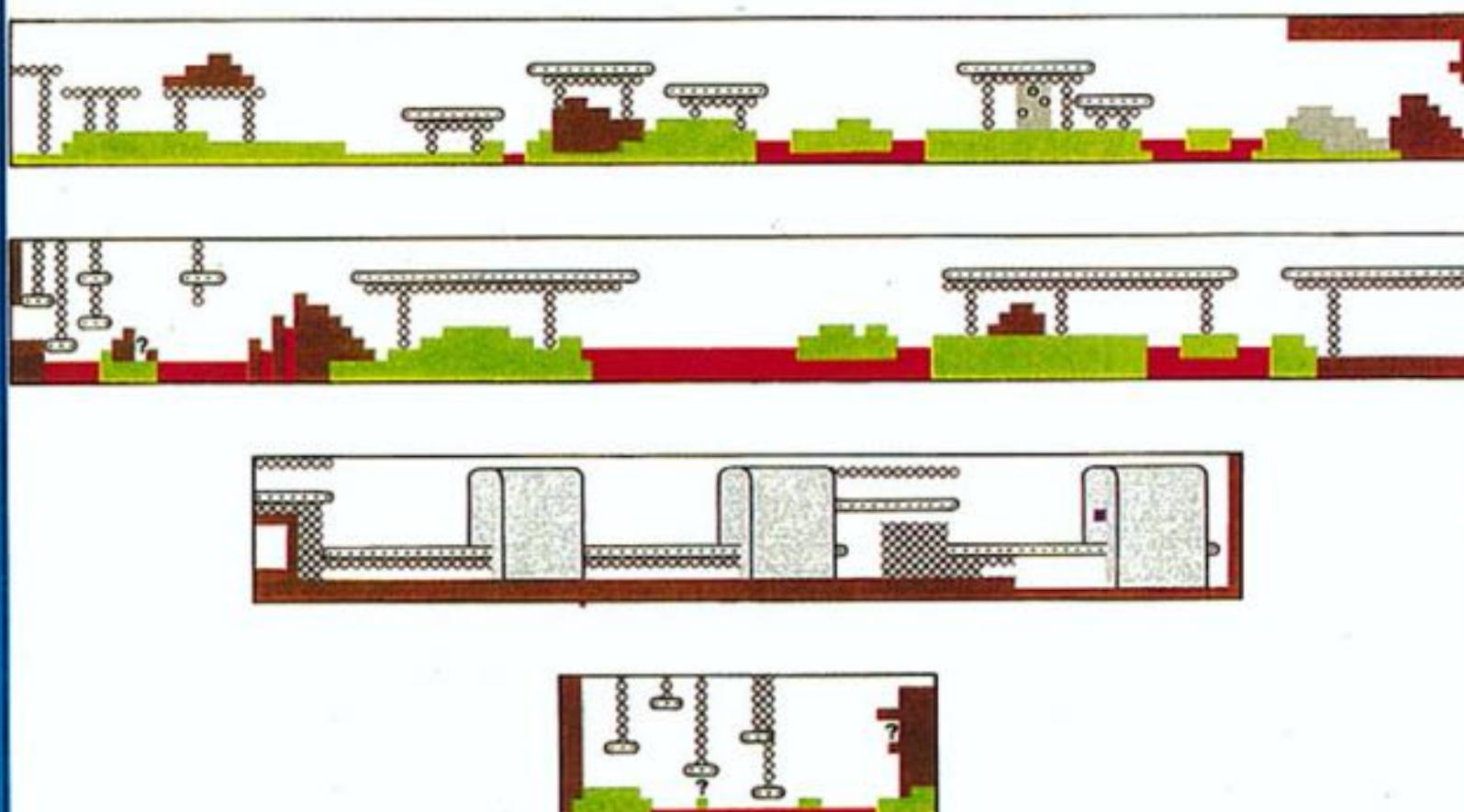
▲ Rad devra faire appel à toutes ses qualités naturelles pour s'en sortir.

## 2

Il y a une salle cachée dans ce niveau. Pour y accéder, il faut sauter en l'air à la fin de la zone deux ! Pour arrêter le tapis roulant, tirez sur le bloc mauve.

EFFLUVIA

RAD GRAVITY



## 3

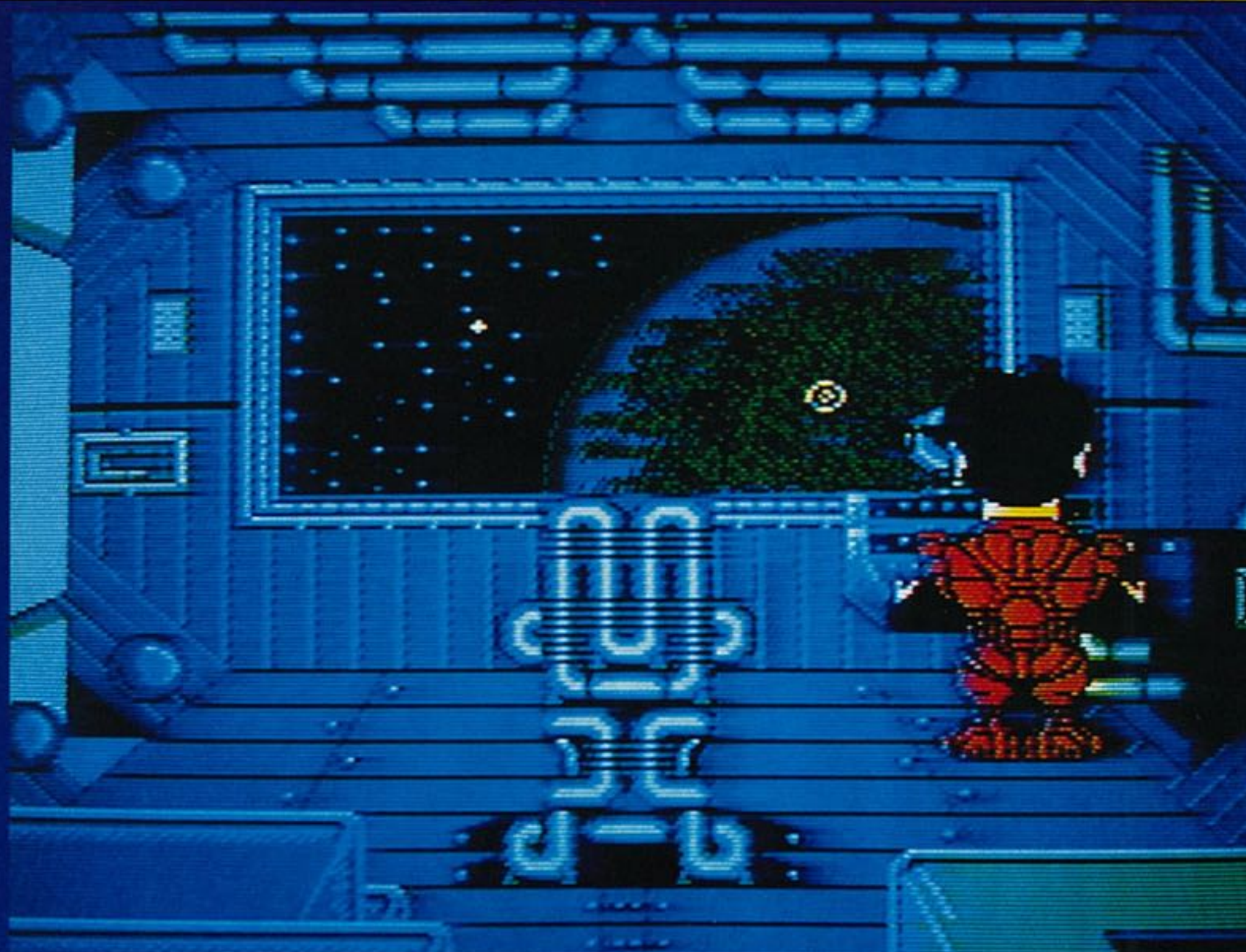
Le seul renseignement dont vous avez besoin pour Sauria concerne la disquette de vie. Vous pourrez l'obtenir en utilisant le cristal caché en dehors de l'écran.

SAURIA

RAD GRAVITY

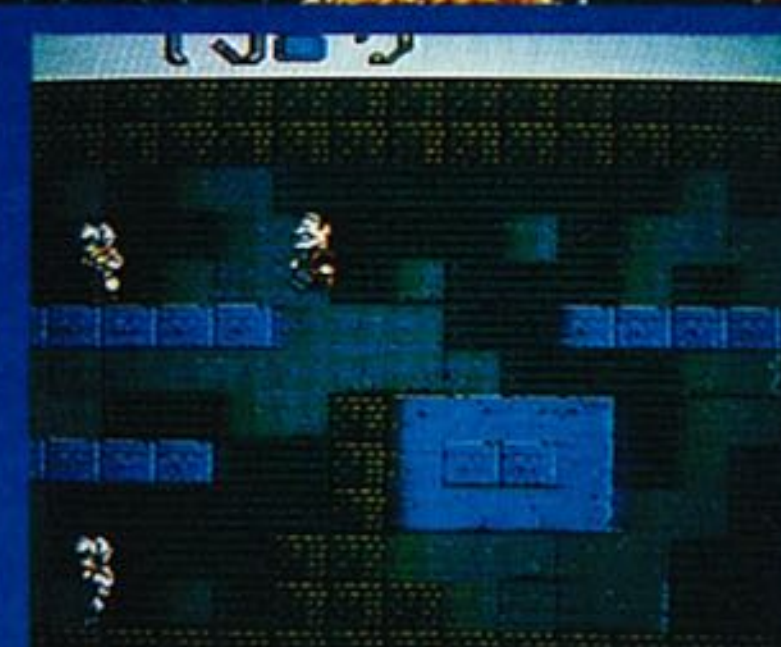






▲ Le mega-hyper-super vaisseau de l'espace de Rad!

De l'action, encore de l'action, toujours de l'action! ▼



4

La vache est votre plus grand obstacle au sein de ce niveau. Emparez-vous des os et donnez-les au chien. Cela devrait faire cesser vos problèmes.

TURVIA

RAD GRAVITY



5

Sautez de la plate-forme dans l'alignement de la planète pour vous emparer de la disquette de vie. Lancez des bombes entre les robots pour les effacer du décor.

VERNIA

RAD GRAVITY





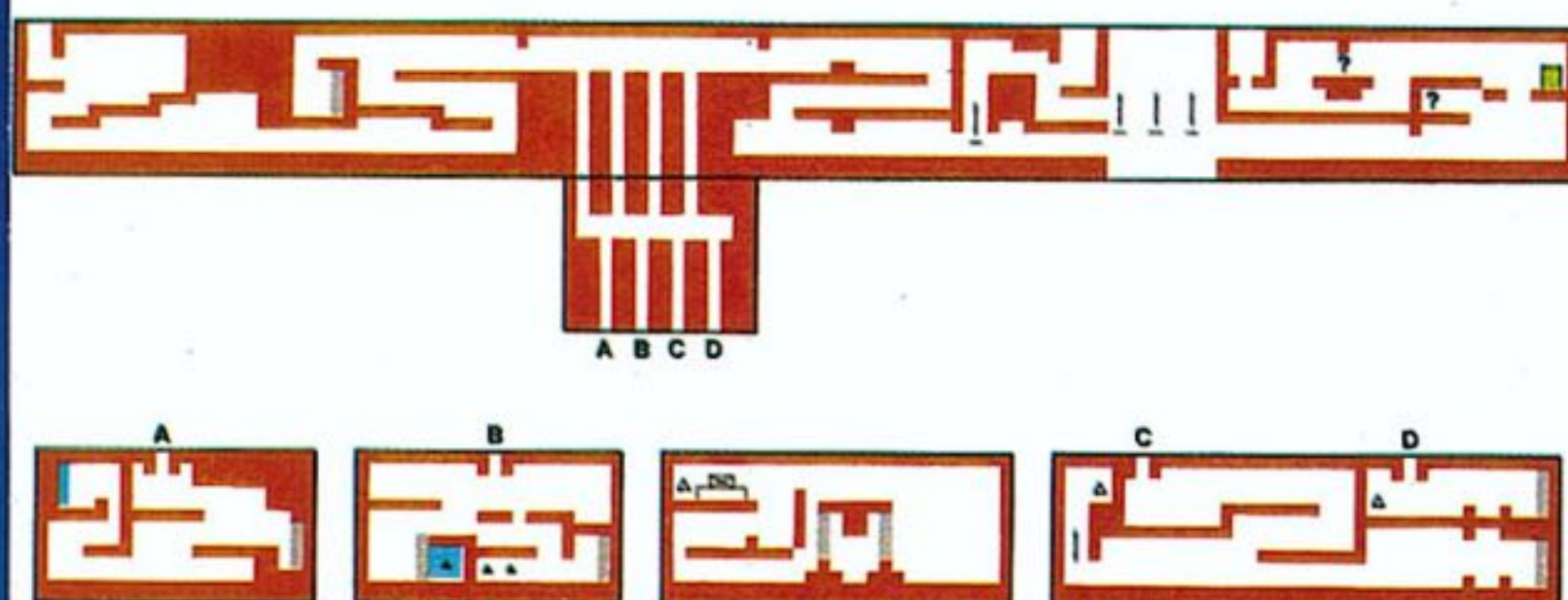


## 6

Sautez du milieu de la plate-forme et allez vers le haut pour vous emparer du transporteur. Descendez les pots de slime pour éliminer le gros crapaud.

ASTEROID BELT

RAD GRAVITY



## 7

Le gnome risque de vous causer quelques problèmes aussi bombardez-le dès qu'il apparaît devant vous. Vos bombes vous permettront également d'invoquer le portail.

UTOPIA

RAD GRAVITY

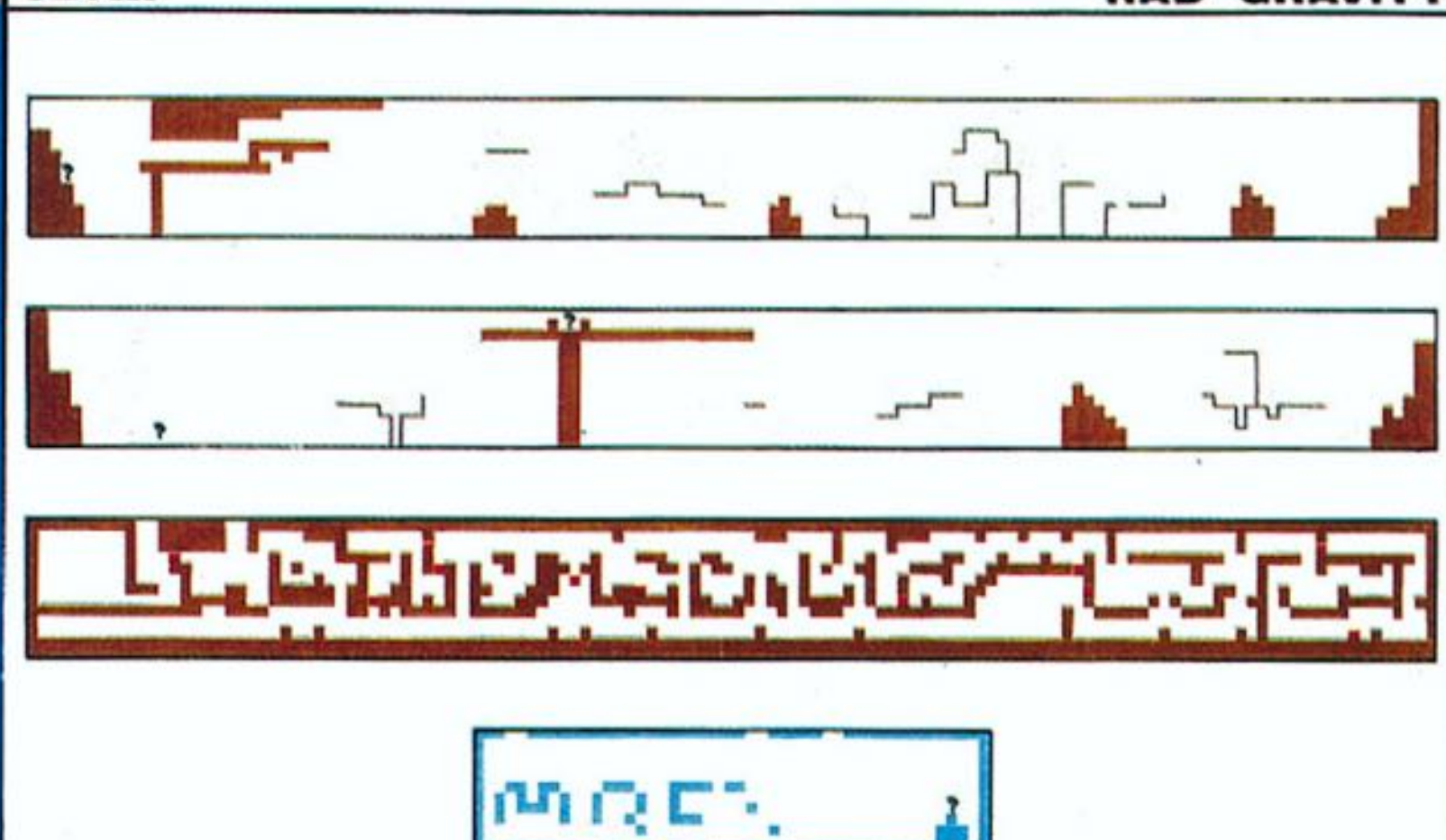


## 8

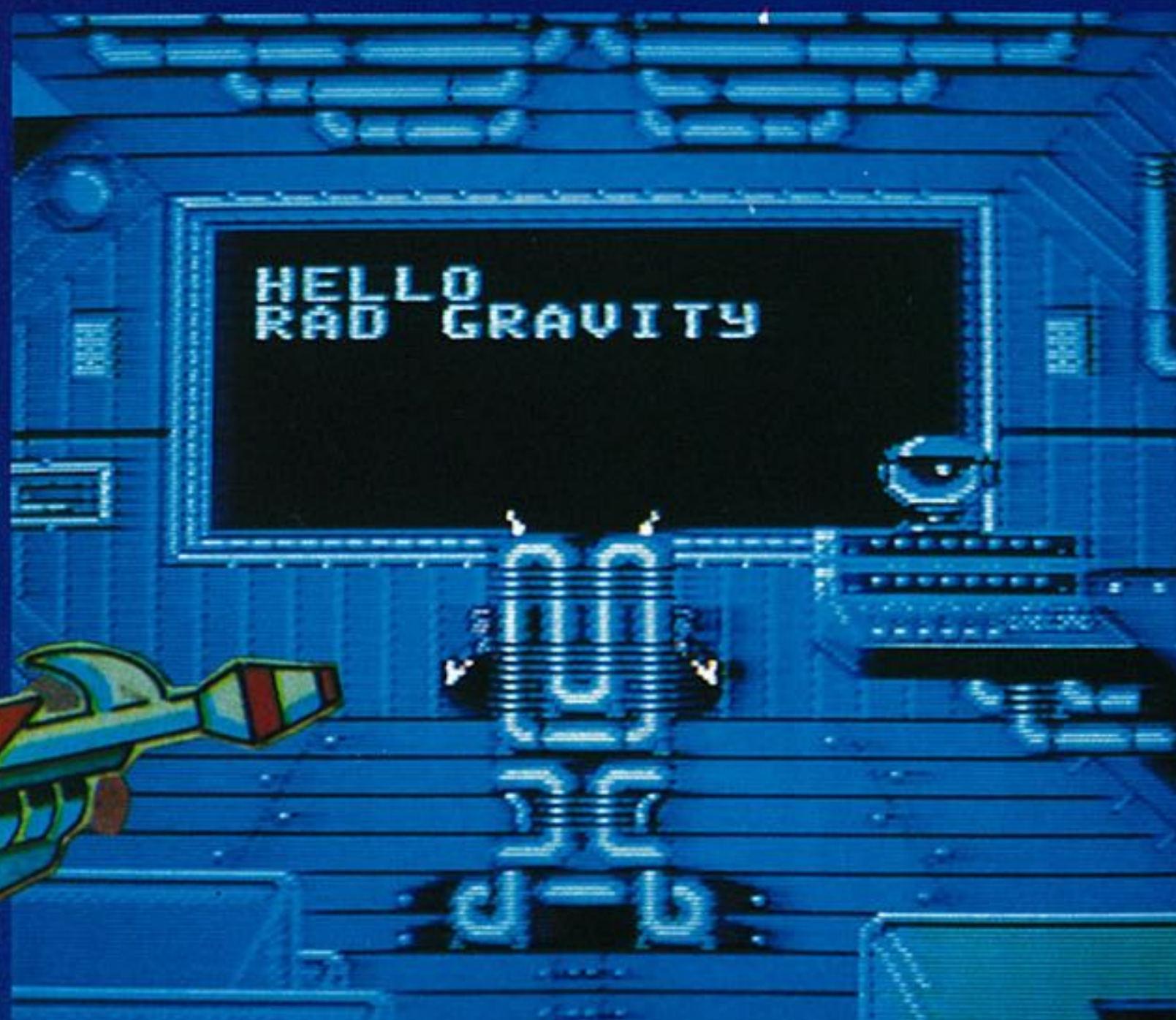
Ce niveau est loin d'être évident ! Les blocs rouges dans le labyrinthe peuvent être déplacés. Découvrir le labyrinthe n'est pas tâche aisée. Utilisez alors votre transporteur sous la souche de l'arbre pour trouver le labyrinthe. A chaque fois que vous jouez au jeu, il se trouvera à une place différente.

ODAR

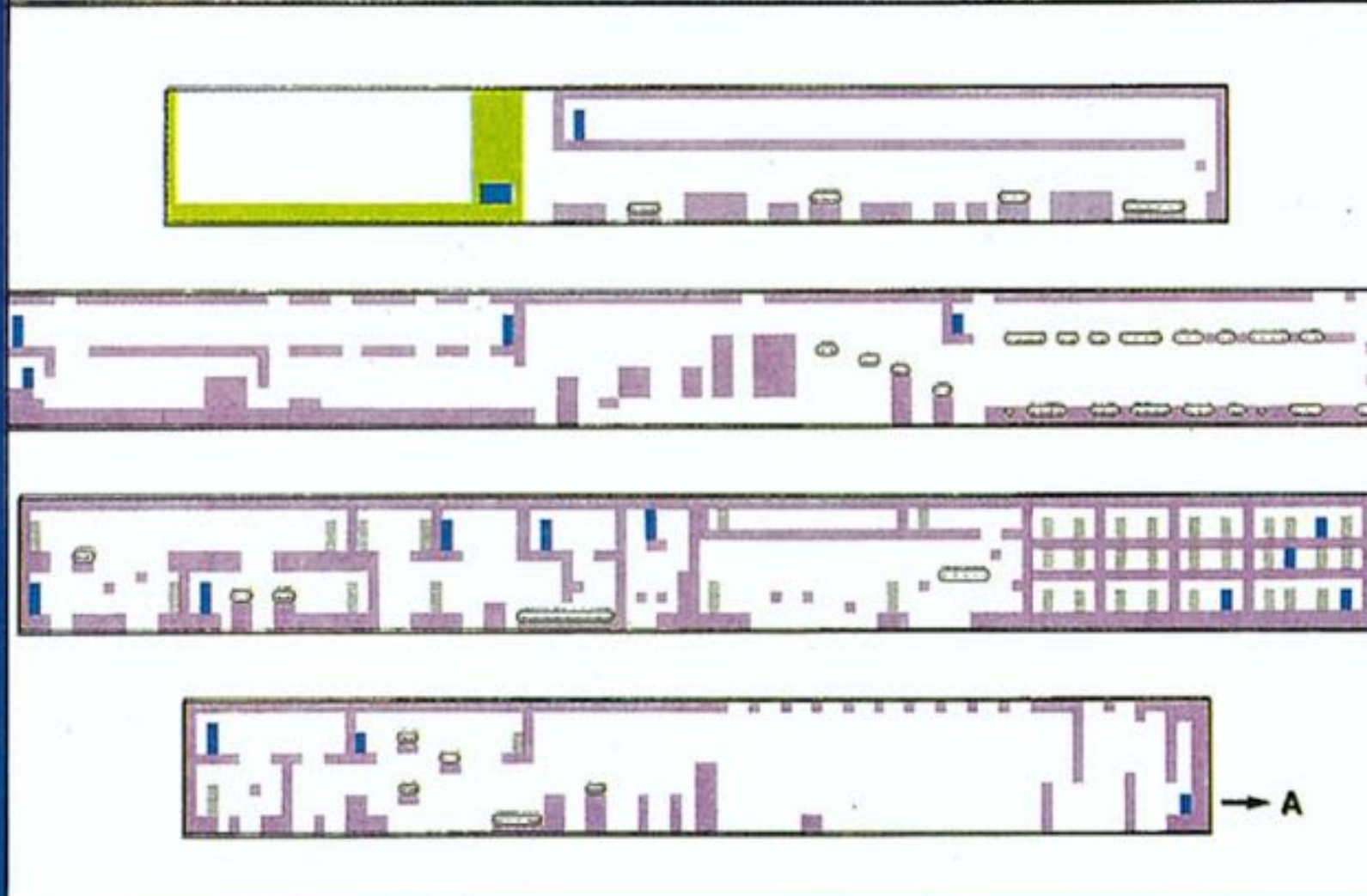
RAD GRAVITY







TELOS RAD GRAVITY

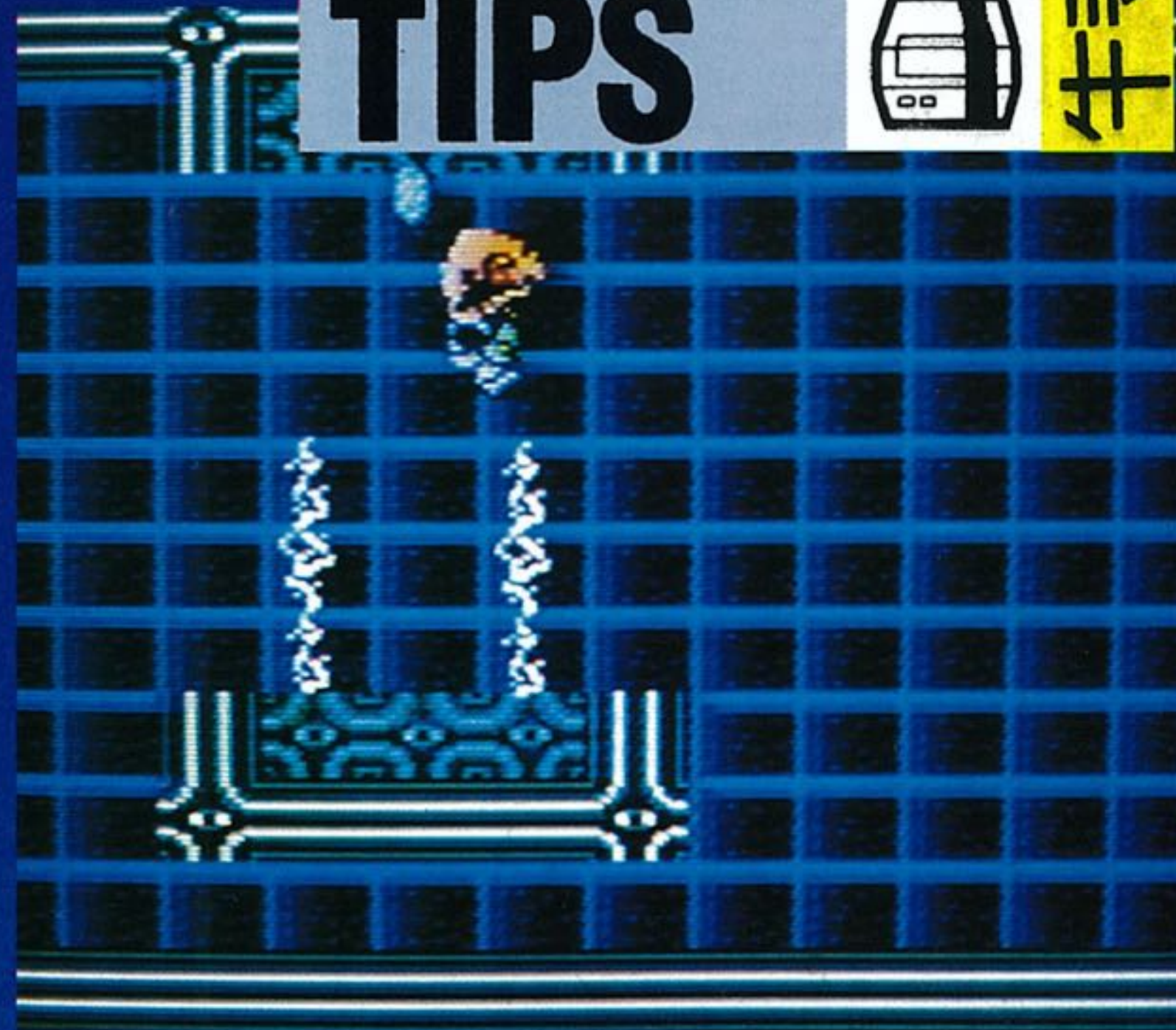
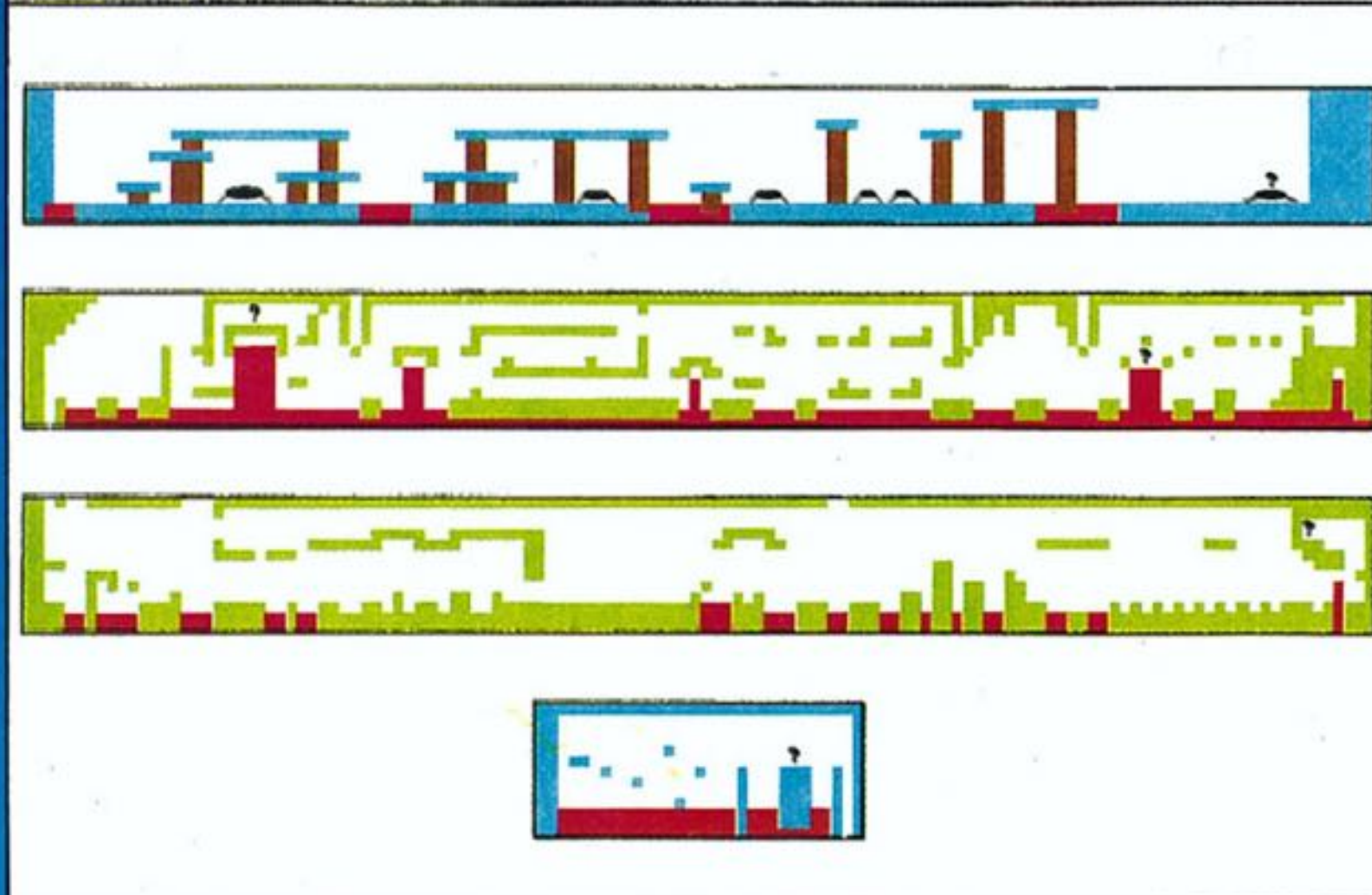


▲ Ces deux plans montrent les deux parties qui composent le dernier niveau.

## 9

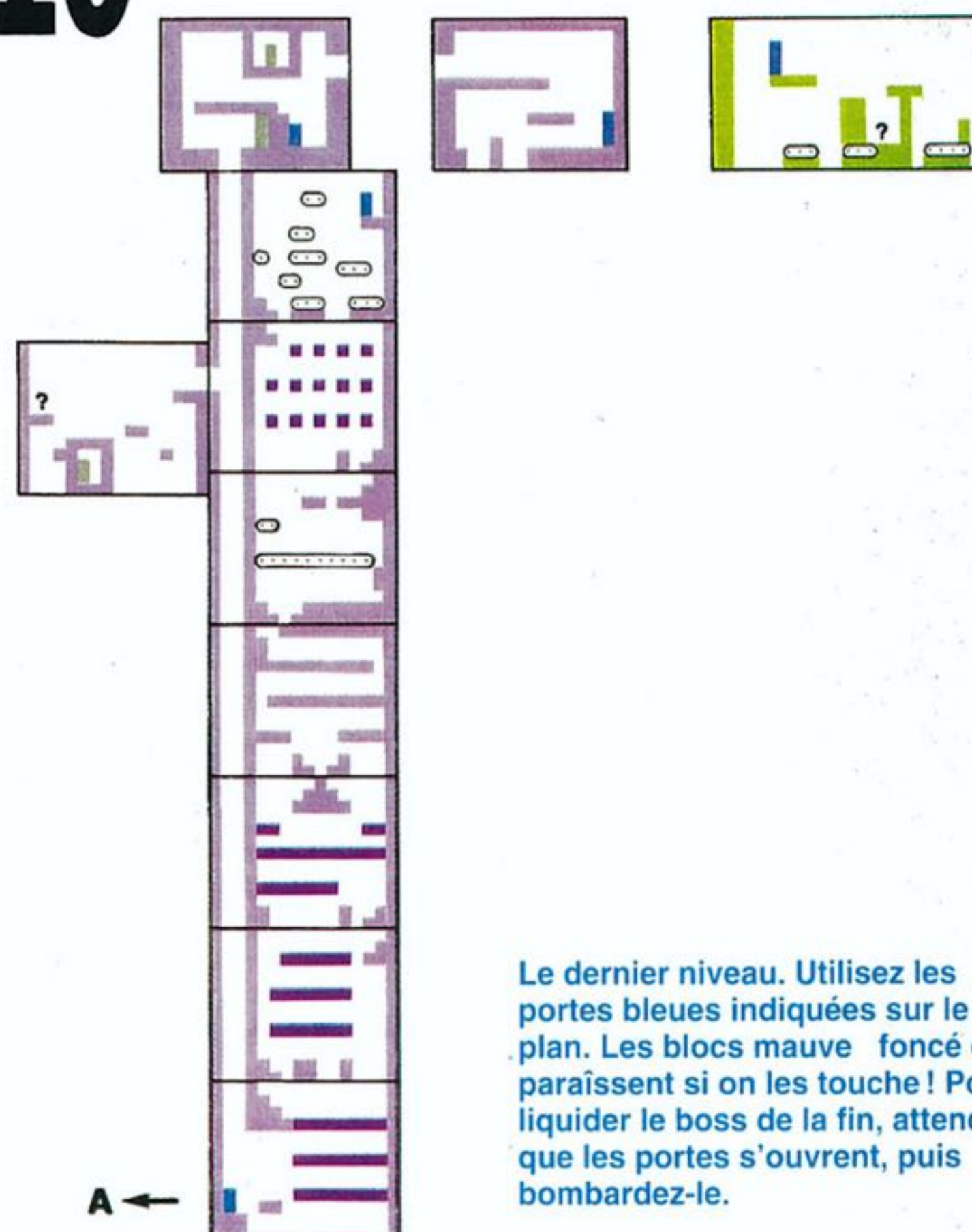
Vous ne pouvez tuer le boss à la fin de ce niveau. Évitez-le en sautant par-dessus. N'utilisez le transporteur qu'à la fin du niveau pour franchir le fossé enflammé.

VOLCANIA RAD GRAVITY



TELOS RAD GRAVITY

## 10



Le dernier niveau. Utilisez les portes bleues indiquées sur le plan. Les blocs mauve foncé disparaissent si on les touche ! Pour liquider le boss de la fin, attendez que les portes s'ouvrent, puis bombardez-le.

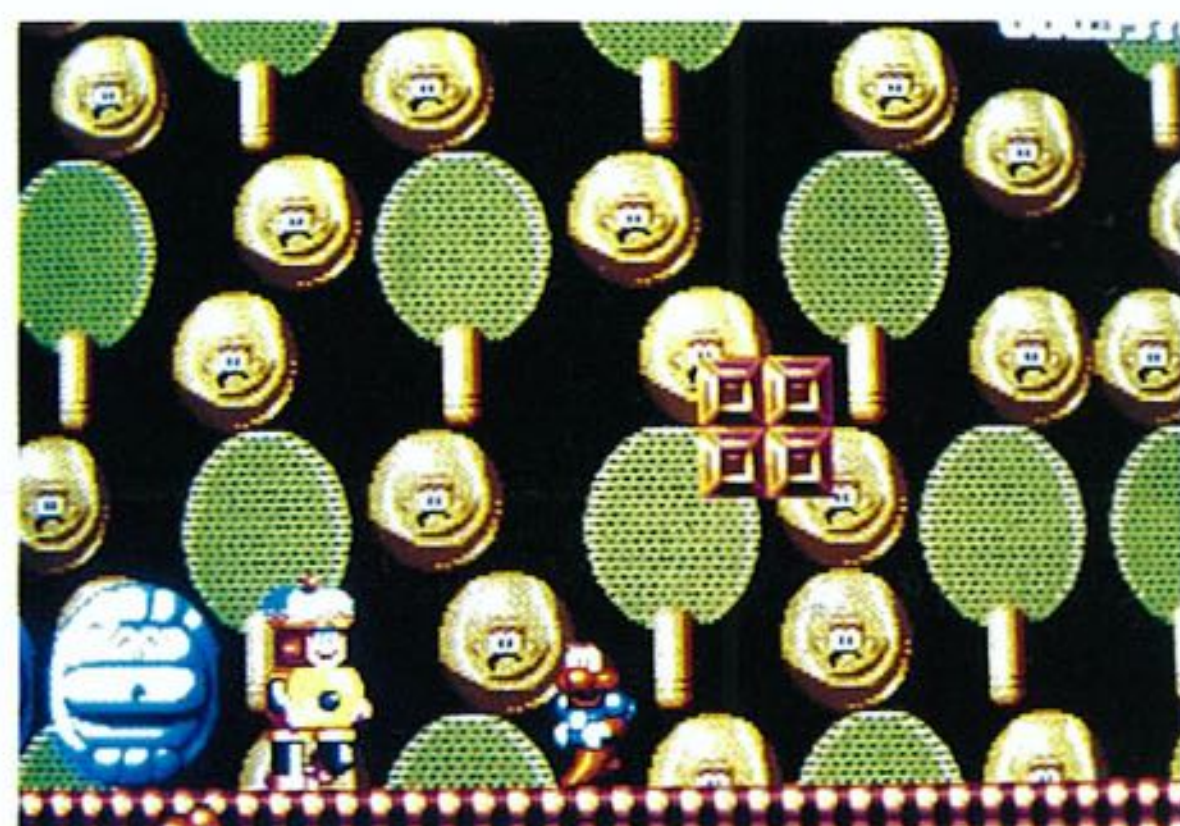
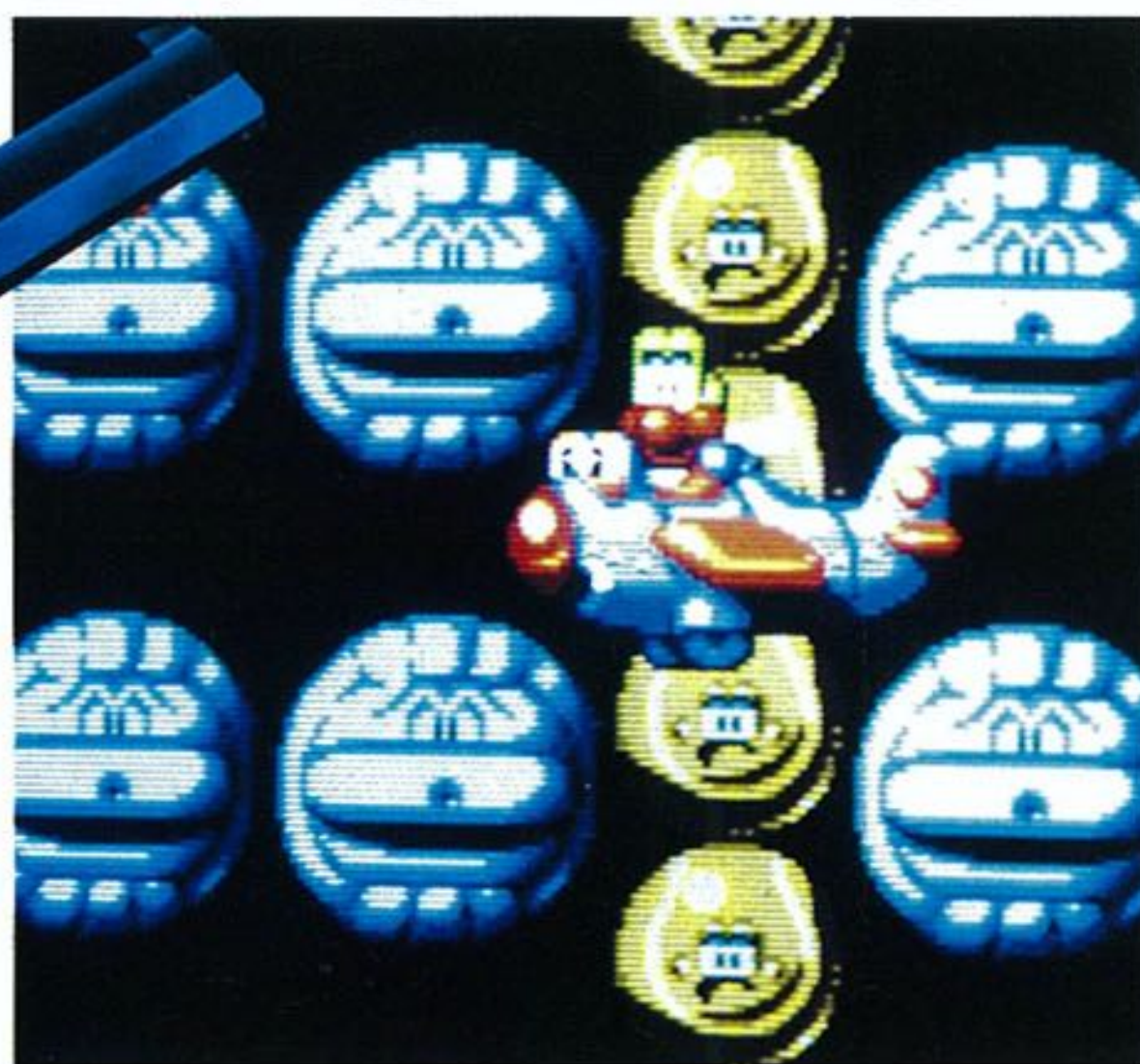
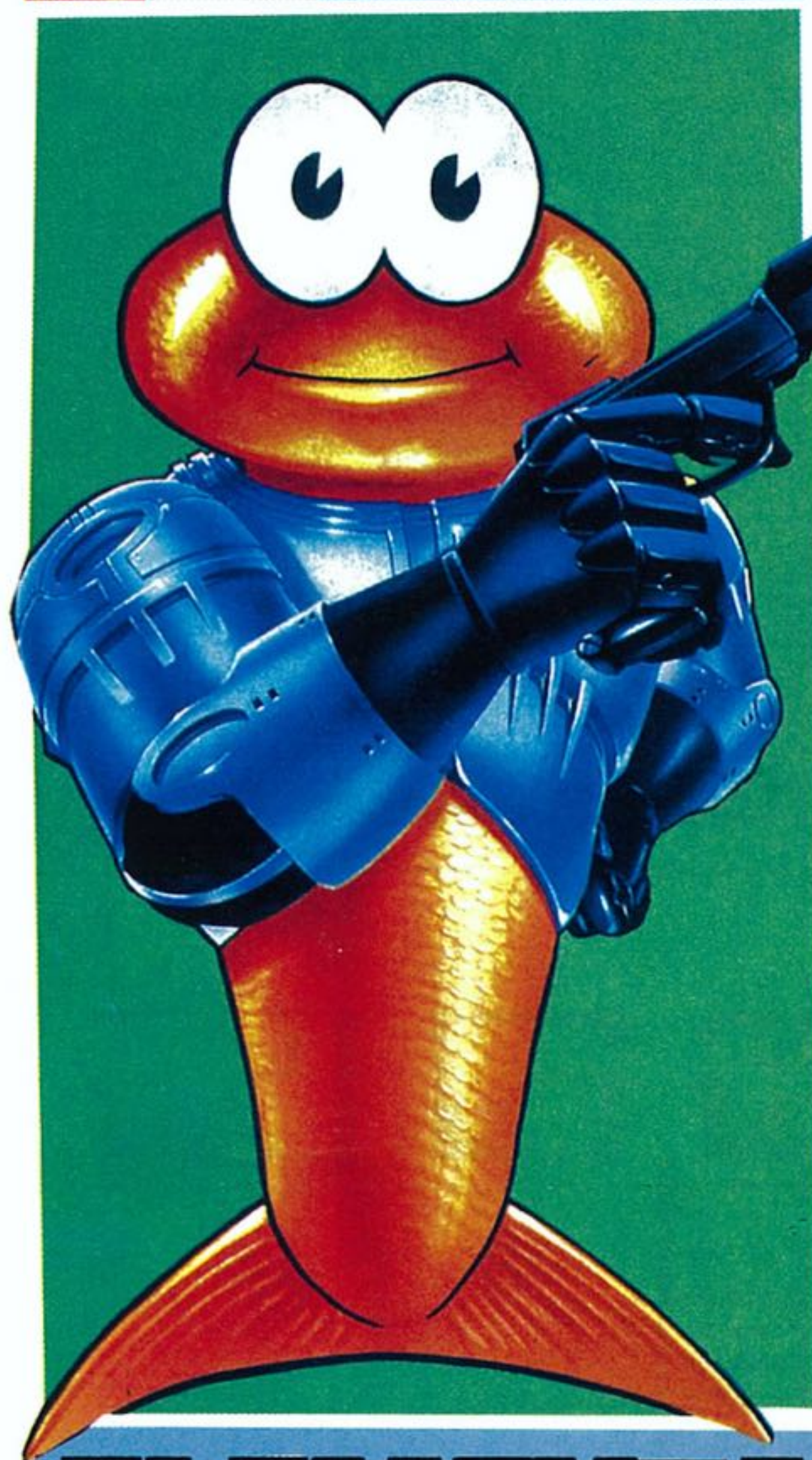
## THE END

Restez plutôt en haut de l'écran puis déplacez-vous de gauche à droite sous les missiles ; il vous faudra entre quinze et vingt coups au but pour finir le jeu. Bon Rad Gravity !





# ROBOCOD



Une série de trucs pour RoboCod, le concurrent de Sonic, sur Megadrive. Ils vous permettront de découvrir l'intégralité du jeu avant que vous ne deveniez fou!

Tout d'abord, vous n'avez pas à vous soucier des niveaux un, trois et six. Aussi, évitez-les ! Si vous voulez finir le jeu à toute vitesse, ce truc vous permettra d'accéder à tous les niveaux, même au dernier. Juste avant la première porte, il y a un toit avec différents objets posés dessus. Emparez-vous en dans l'ordre suivant : le gâteau, le marteau, le cœur, la pomme, le robinet. Les initiales de ces mots en anglais (cake, hammer, earth, apple, tap) forment le mot CHEAT. Vous serez alors invincible.

Autre chose que vous devriez essayer : passez la porte du premier niveau et vous devriez trouver une autre série de cinq objets. Emparez-vous d'eux dans l'ordre suivant : Pingouin, huile, vin, cœur, raquette. Cela remplira votre réserve de pouvoir.

Si vous continuez, vous rencontrerez une autre série de cinq objets. Prenez-les dans cette ordre : lèvres, crème glacée, violon, cœur, bonhomme de neige. La récompense : des vies infinies!

## ELEMENTAL MASTER

### SAINT SWORD

Voici quelques codes pour accéder aux différents niveaux de cet autre jeu d'action sur la console 16 bits de Sega.

**LEVEL 3-1: IQWIEL**

**LEVEL 4-2: KWWKQQ**

**LEVEL 6-1: S2YYZY**

**LEVEL 6-2: SDG2AL**

**LEVEL 4-1 (SECOND QUEST): K2JOCK**

**LEVEL 5-2 (SECOND QUEST): QW10C2**

**LEVEL 7-2 (SECOND QUEST): XXKSIS**

Un tips simple mais efficace pour accéder au menu d'options secret de ce célèbre shoot-them-up sur Megadrive. Appuyez en même temps sur A, B et C et Start et devant vos yeux émerveillés apparaîtra ledit menu.







## TIPS

DES TIPS À LA PELLE,  
DES BEAUX, DES BONS  
ET DES NOUVEAUX...  
BRAVO À VOUS !

## • WAR BIRD

Lynx

- Éteindre le moteur (option 1) pour virer plus vite.  
- Approcher l'ennemi uniquement par l'arrière.  
- Lorsqu'un autre avion vous pourchasse, allez dans les nuages (il ne vous verra plus) et ensuite, changez de cap.  
- Pour atterrir, s'approcher du hangar, voler proche du sol, éteindre le moteur et appuyer sur option II.

## • MS PACMAN

Lynx

En mode normal et durant le jeu, faire Pause puis entrer ce cheat mode :  
- A, A, B, Option I  
- A, A, B, Option II

## • KLAX

Lynx

En mode easy ou medium ou hard, choisir le niveau 11 (en bas à gauche). En faisant une croix d'une seule couleur et prenant toute la largeur et toute la hauteur, le jeu passera directement au tableau 56 avec un score de 700 000 points !

## • RAMPAGE

Lynx

Allez à l'écran des sélections des personnages et appuyez sur Pause. Enlevez la Pause, choisissez un personnage. Lorsque le journal apparaît, appuyez sur option I et choisissez la ville avec le joystick.

▲  
**Tips de Frédéric AUDAP (14 ans)**  
53, avenue de Bideuil  
75007 PARIS

## • CASTELVANIA I

Nintendo

Pour vaincre tous vos ennemis, voici les armes nécessaires :

Niveau 1 : Hache + double tir  
Niveau 2 : Montre, eau de feu ou boomerang  
Niveau 3 : Fouet, boomerang  
Niveau 4 : Eau de feu + triple tir  
Niveau 5 : Boomerang x 3  
Niveau 6 : Fouet + eau de feu ou boomerang.

▲  
**Tip de Stéphane CAUL-EUTY**

442, avenue des Glières  
74130 BONNEVILLE

## • DUCK TALES

Game Boy

AMAZONIE : En descendant la liane qui va sous terre, vous tombez sur une pierre. À droite, il y a une marche avec un trésor. Sauter et rebondissez sur la pierre pour atteindre le trésor ; une fois là-haut, collez-vous au mur, rebondissez sur la marche et essayez d'aller en haut du mur : là se trouve une salle au trésor. Une fois les trésors trouvés, partez, continuez à gauche, vous arriverez à des marches. Même tactique, collez-vous au mur et rebondissez en essayant d'aller en haut du mur et là se trouve une 2<sup>ème</sup> salle au trésor.  
TRANSYLVANIE : Montez sur la 1<sup>ère</sup> liane, allez à droite, montez sur la 2<sup>ème</sup> liane, allez en haut, continuez à gauche, et au bout, il y aura une liane au-dessus et un bloc marqué RIP à côté de vous. Montez sur le bloc, passez à travers le mur, vous trouverez un point de frappe.  
MINES D'AFRIQUE : Descendez la 1<sup>ère</sup> liane, et

une fois sur la plate-forme, collez-vous au mur et rebondissez en essayant d'aller en haut du mur : il y a une salle au trésor. Après les pierres qui tombent sur votre passage, descendez la 2<sup>ème</sup> liane et vous vous trouverez à côté d'un bac à charbon, et plus haut, il y a une marche : allez sur la marche, collez-vous au mur, rebondissez, et essayez d'aller en haut du mur. Là se trouve un trésor secret qui vaut 1 000 000 de points !

HIMALAYA : Descendez la 1<sup>ère</sup> liane, allez à gauche, vous trouverez une liane qui descend, descendez. En bas, allez à gauche (attention aux stalactites), jusqu'à ce que vous trouviez une liane, montez tout en haut, vous verrez Buba prisonnier de la glace. Rebondissez sur l'ours et allez sur le bloc de glace où est Buba. Rebondissez dessus sans cesse ; reconnaissant, Buba vous donnera un autre point de frappe.

LUNE : Montez deux lianes et allez complètement à droite. Vous trouverez Zaza qui vous dira qu'il faut une clé pour trouver la télécommande. Montez deux autres lianes, allez complètement à gauche et vous trouverez 3 pics. Rebondissez sur celui qui se trouve le plus près du mur et allez en haut de ce mur. Là, il y a une salle secrète où se trouve la clé (elle est dans le deuxième coffre). Retournez voir Zaza qui ne sera plus là ; alors continuez à droite et avancez dans le mur. Vous trouverez une salle où se trouve la télécommande. Montez le plus haut possible et allez à droite. Vous trouverez un trésor secret (de 1 000 000 points). Descendez la liane, il y aura des pierres qui tombent sur votre passage. Après, descendez la liane et allez sur la plate-forme qui bouge, puis rebondissez sur les pieuvres. Montez sur le 1<sup>er</sup> bloc où il y a un diamant. Attendez et Gizmo Duck (le robot) arrivera et vous montrera le passage pour le monstre de fin de niveau. Bonne chance !

▲  
**Tips de Fabrice LE NEPVON**

Chemin des Bernains  
QUERE  
22520 BINIC

## • MARIOLAND

Game Boy

Au 1—1 : Avancez jusqu'à la plus haute cheminée, cassez toutes les cases et un cœur loup apparaît.  
Au 1—3 : Quand vous arrivez au 1<sup>er</sup> Gao (lion qui crache du feu sans bouger), cassez toutes les cases et sautez entre les cases qui restent. Alors apparaît un objet : sautez dessus, c'est un ascenseur.  
Au 2—3 : Quand vous arrivez au groupe de pièces (qui forment le mot Mario), récoltez le plus de pièces possible. Arrivé au mur de cases, tirez sur les cases du bas : un cœur loup apparaît, prenez-le et tuez-vous. La partie reprend aux pièces Mario. Manipulation à recommencer à volonté.  
Au 3—2 : Il y a un ascenseur à trouver comme au 1—3.

▲  
**Tips de Sylvain COUTEAU**

Les Rides  
18410 BLANCAFORT

## • MERCS

Megadrive

Je vous écris pour vous envoyer des astuces pour Merces sur Megadrive.  
La première : saviez-vous que le mode Original comporte un troisième niveau de difficulté ? Pour y parvenir, il suffit d'appuyer sur A, B, C et Start en même temps sur l'option Original. Maintenant, dans le jeu, je vous conseille fortement de ne pas avoir de collisions avec un ennemi. La raison ? Surprise !  
La deuxième : Si vous arrivez au niveau cinq et que vous avez des personnages ayant peu de vies, il y a un moyen de récupérer de l'énergie "à l'oeil" !

Pour ce faire, dépassez la deuxième tente. Derrière celle-ci, il y a des palissades qu'il faut contourner. Au bout d'un moment, vous finirez par trouver une trousse à pharmacie jaune qui semble impossible à atteindre. Passez par un passage caché : il se trouve entre la palissade se trouvant juste devant vous et la première barricade. Arrivé à la trousse, prenez un homme amoché, faites-le prendre la trousse, et juste avant qu'il soit plein, changez d'homme et répétez l'opération, cette trousse n'a pas de limites, et peut aisément remplir toute l'énergie de tous vos hommes !

▲  
**Tips de Chong-Woo PAIG**

3, square Honoré Daumier  
78190 TRAPPES

## • SONIC

Megadrive

Pour le round-select, à la présentation, faire Haut, Bas, Gauche, Droite. Une petite cloche va sonner. Puis A et Start simultanément. OH, SURPRISE !

## • WONDER BOY III

Mater System

Quelques codes pour ce superjeu :  
WE5T ONE 0000 000 (pour avoir toutes les armes, tous les boucliers, toutes les épées, et jouer en Wonder Boy).  
Pour l'aigle : 7GTP LC1 TLJZ DKW  
Pour le dragon : CO5X 5D1 VLZ6 DVC  
Pour la souris : HXMW ZT1 ZLNY WVH  
Pour le piranha : 7GTP LC1 TLJZ BKL  
Pour le lion : CO5X 5D1 VLZ6 8VR

Divers codes :  
1DUY PYT FLKB 3RF  
WGAZ DAT BMEY 1RH  
PONM WC1 9N33 XKE  
9KC5 YHX DN4Y ZU8  
9KC5 YHX DN4Y ET4

## • ALTERED BEAST

Megadrive

Je donne ce code pour ceux qui n'arrivent pas à la finir (les nuls, quoi !). Faire à la page de présentation "B + START", choisir son round, puis revenir à la présentation et faire "A + START", et le tour est joué !

## • MUSH

Megadrive

Pour le round-select, quand "SEGA" apparaît, appuyez sur Reset, répétez cela 9 fois. Attendez la présentation, puis sélectionnez le menu "Options" en tenant la direction bas-gauche.

▲  
**Tip de Alain Gervais**

## • FORTRESS OF FEAR

Game Boy

Au 1—2, à la fin dans la petite salle pour aller au 1—3, sautez le mur de gauche et vous irez dans une salle, ressautez le mur vers la gauche, encore une autre salle.  
Au tout début du jeu, allez à gauche, vous trouverez une vie et une clé.

▲  
**Tip de Cyril BURNET**

5, rue Pierre Curie  
77860 QUINCY-VOISINS

## • QUACKSHOT

Megadrive

Arrivé en Egypte, entrez dans le temple. Après avoir passé les trois murs mobiles, pendre la première échelle puis monter avec les ventouses rouges sur le mur et, enfin, prendre toutes les vies. Cela évite de perdre des vies inutilement et permet d'accéder à la seconde partie du temple plus rapidement.

▲  
**Tip de Renaud DAVIOT (13 ans)**

7 bis, rue Professeur Sisley  
69003 LYON

## • SPIDERMAN

Game Boy

Pour tuer le dernier monstre, allez au côté droit de l'écran. Mettez-vous à côté de la petite échelle : vous pourrez ainsi éviter ses tirs en sautant ou en vous abaissant. L'avantage, c'est qu'il viendra vers vous sur le côté droit de l'écran. Vous n'aurez qu'à lui mettre des coups de pieds.

▲  
**Tip de Philippe PATRY**

437, rue du Pré de l'Isle  
14880 HERMANVILLE SUR MER

## • PROBOTECTOR

NES

Voici un tip pour avoir 30 vies : Pendant l'écran de présentation du nombre de joueurs, avec la première manette, tapez Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A. Ensuite, choisissez le nombre de joueurs.

▲  
**Tip de Laurent FOLLEY**

49, route de Sennece  
71000 SANCE

## • AEROBLASTER

PC Engine

Voici un tip permettant de choisir son stage et d'avoir 9 crédits au lieu de 5. Faire H, B, G, D et appuyez répétitivement sur Select, simultanément. Continuez cette opération jusqu'à l'apparition du Test Sound. Puis choisir le nombre de crédits voulu et allez au Test Sound. Choisissez la musique 37, puis simultanément sur Select et les 2 boutons du joystick :

10 fois pour le stage 2  
11 fois pour le stage 3  
12 fois pour le stage 4  
13 fois pour le stage 5  
14 fois pour le stage 6

▲  
**Tip de Daniel DIGREGORIO**

23 A, rue des Prés  
67380 LINGOLSHEIM

## • STREETS OF RAGE

Megadrive

Pour jouer plus longtemps, choisir un mode 1 joueur. Lorsque vous n'aurez plus de vies et que vous croyez que votre fin est proche, appuyez sur Start avec la deuxième manette puis, avec votre nouveau combattant, éliminez le premier.

▲  
**Tip de Grégory AMZEL**

37, rue des Gâtines  
75020 PARIS

ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS,  
ASTUCES ET "CHEAT MODES"  
ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT  
PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre,  
à votre courrier décrivant le "tip",  
ce bon à découper.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_ Code postal : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Votre machine : \_\_\_\_\_ Jeu concerné : \_\_\_\_\_





Vous êtes aux commandes du sous-marin russe le plus perfectionné à ce jour : le Red October de la catégorie Typhoon. Pouvant emporter un nombre élevé de missiles et disposant d'un blindage de protection très efficace, le Red October fait partie des bâtiments de guerre les plus redoutés au monde. Ce qui fait sa force, c'est son dispositif de camouflage. Ce système lui permet d'être indétectable par les radars.

En tant que commandant du Red October, vous êtes extrêmement préoccupé par les décisions gouvernementales prises au sujet de ce navire. C'est pour cette raison que vous passez à l'Ouest, à bord de votre sous-marin. Bien évidemment, les autorités russes réagissent. Ils décident de déployer leurs forces navales avec pour objectif votre destruction...

Comme vous l'avez sûrement remarqué en examinant les photos d'écran, The Hunt for Red October est un shoot-them-up à scrolling horizontal. Vous traversez un grand nombre de niveaux subaquatiques en vous mesurant à la totalité de la marine russe. De plus, vous devez résoudre le problème des obstacles naturels qui se trouvent aussi bien à la surface de l'eau que dans les profondeurs. Ce sont des mines ou des murs d'acier qui se dressent sur votre passage. Au moindre contact avec ces obstacles, le Red October perd un peu de sa force défensive et si cela se répète trop souvent, vous pouvez dire adieu à vos projets d'évasion.



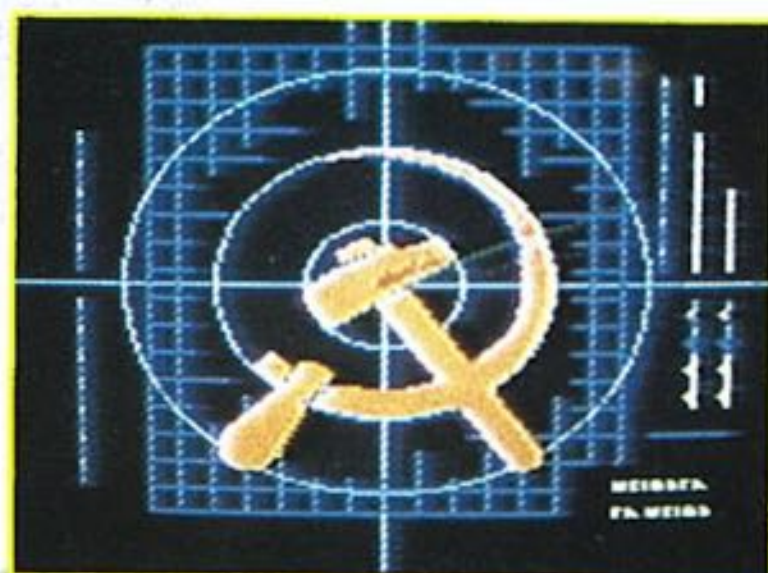
## MISSILES HABILES...

Red October dispose de deux sortes de missiles. En appuyant sur le bouton A, vous propulsez les missiles vers l'avant. Avec le bouton B, vous avez accès aux missiles qui partent en diagonale et qu'il est préférable d'utiliser pour détruire les cibles en surface.

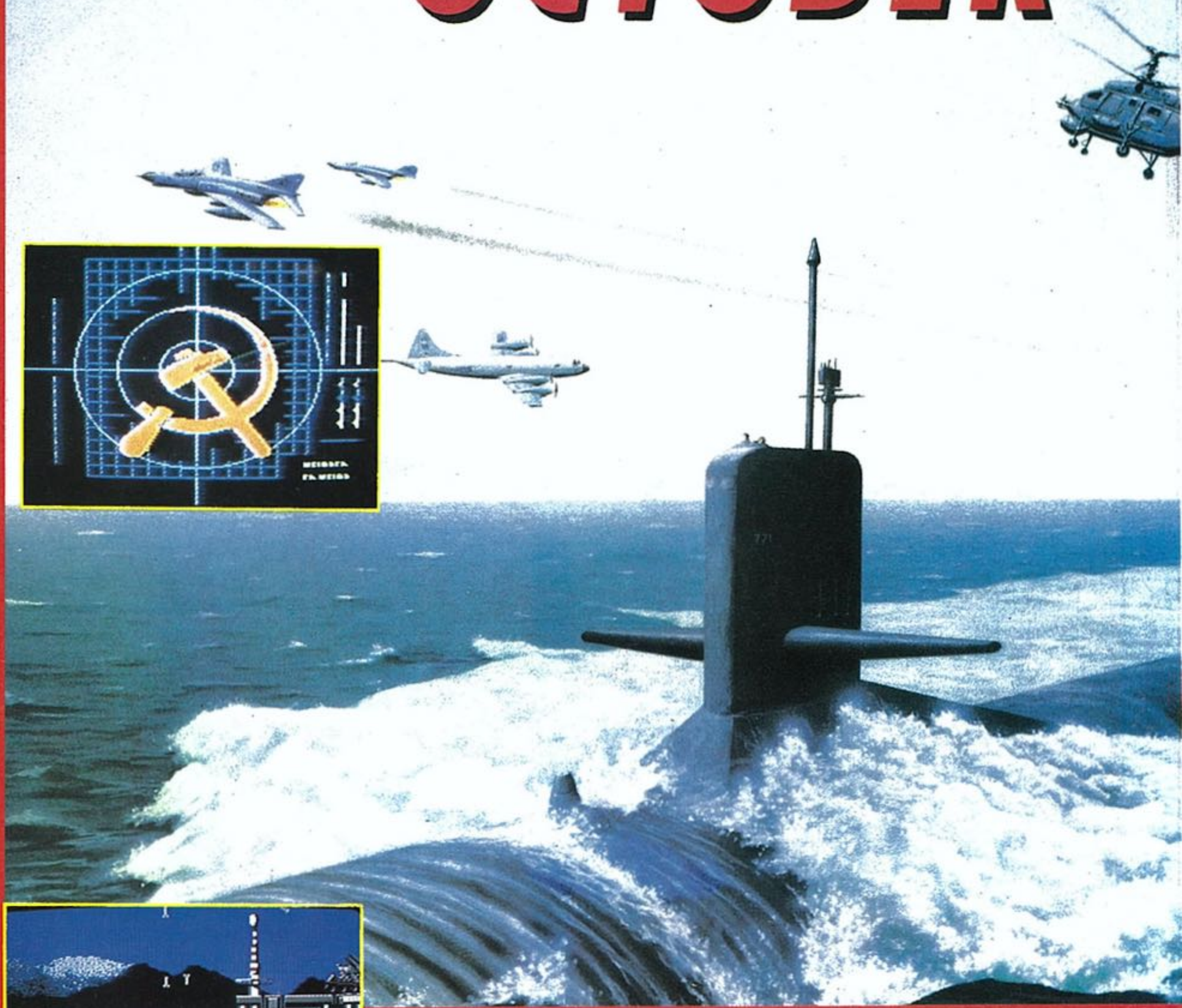
## PLUS DE POUVOIR !



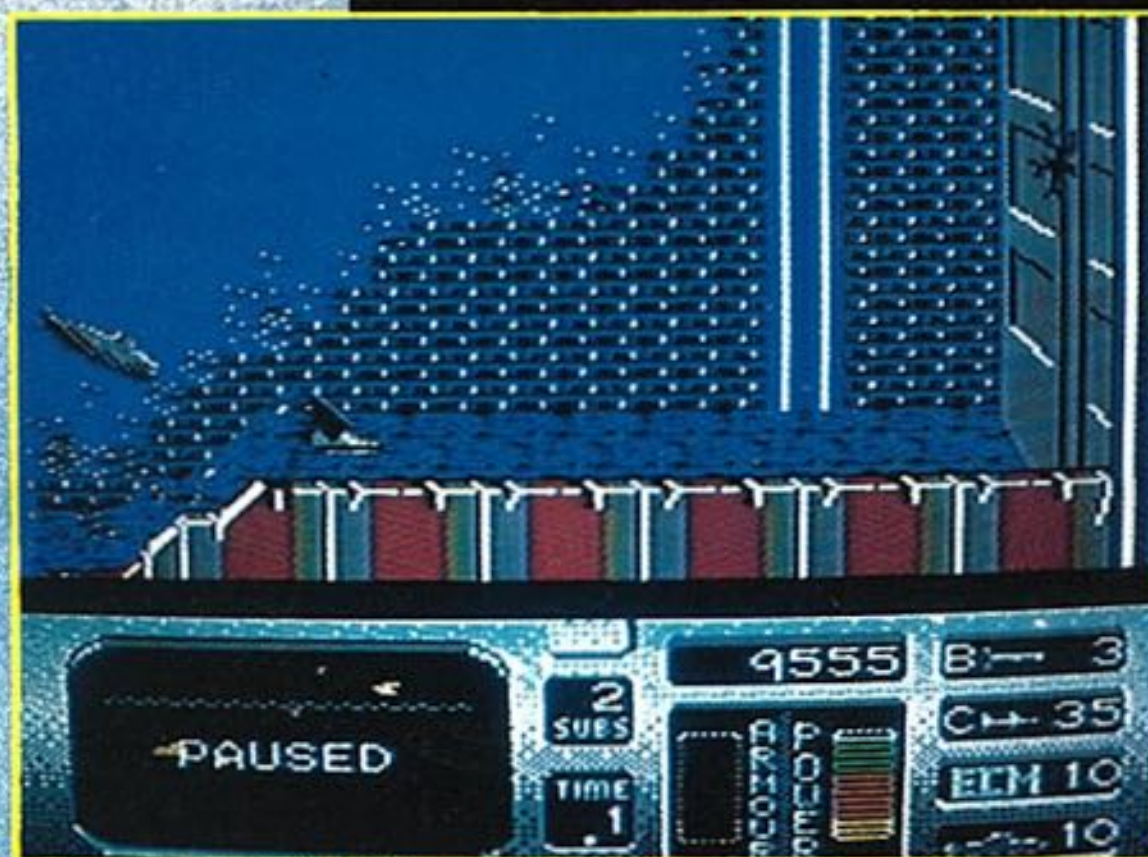
Au fond de la mer, vous trouverez des bonus. Leurs effets sont différents : vous pouvez augmenter la puissance de feu de votre attaque avec les missiles téléguidés ou doter votre sous-marin de nouvelles torpilles, d'un blindage plus résistant ou bien d'améliorer votre capacité de camouflage.



# THE HUNT FOR RED OCTOBER







▲ Un imposant mur d'acier bloque le Red October.



## L'ARME FATALE

En appuyant sur les deux boutons en même temps, vous déclenchez le système électronique, ECM, du Red October. Cette arme hypersophistiquée détruit tous les missiles ennemis visibles à l'écran. Youpi !



## BROUILLAGE ET CAMOUFLAGE

En pressant sur la touche Select, le Red October ne peut pas être repéré par les radars ennemis. Ce qui veut dire que les navires russes ne peuvent plus vous suivre et que les missiles vous laissent tranquille. Les torpilles téléguidées perdent leur sens de l'orientation ! Le problème est que ce système de brouillage pompe un maximum d'énergie. Il faut attendre quelque temps avant que les batteries se rechargent.

◀ Vous êtes en mode camouflage.

## COMMENTAIRE



JULIAN

Quel dommage ! Affligé de ces graphismes affreux, déformés, et d'une bande sonore abominable, ce shoot-them-up essaie tant bien que mal de sortir la tête de l'eau. C'est un jeu difficile et stimulant, avec une action mouvementée, comme lorsque vous combattez contre la flotte ennemie ou que vous luttez contre une nuée de missiles "intelligents". Mais il reste le problème des graphismes et du son qui ruine complètement l'ambiance du jeu et le plaisir du joueur. Si Red October avait été de meilleure qualité technique, il aurait pu être un grand jeu. En attendant, il donne plutôt l'envie de fuir.

◀ Méfiez-vous des fonds marins : le danger vous guette !

## COMMENTAIRE



RICH

A la base, les programmeurs ont adapté un brillant film à suspense en un shoot-them-up moyen à scrolling horizontal. Le jeu en lui-même n'est pas vilain. Sous l'eau, le sous-marin se déplace en respectant les lois de l'inertie et une forte envie vous prend d'aller jusqu'au bout du jeu. Ces quelques points positifs ne font pas le poids face aux deux grosses faiblesses qui concernent le son et le graphisme. La bande sonore est effroyable. Les sons discordants et tonitruants ressemblent à quelque mugissement d'animal qui aurait perdu ses petits. Le jeu perd de son intérêt à cause des graphismes. Les sprites sont indistincts et puérils, ce qui nuit atrocement à l'image du jeu. Peut-être que si le son et les graphismes avaient été de meilleure qualité, comme sur la version Game Boy, nous aurions reçu ce jeu dans un état d'esprit plus favorable. Il est dommage d'avoir gâché une chance pareille.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

EDITEUR : HI-TECH

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DURE

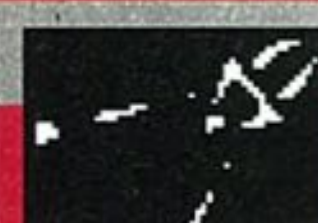
NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 45%

Une introduction passable. Mais en dehors de cela, il n'y a rien.

GRAPHISME 25%

Des décors tristes et difformes. Les sprites ne valent guère mieux.

BANDE-SON 5%

Un massacre acoustique qui pourrait perturber les petits enfants. Coupez le volume du son quand vous jouez !

JOUABILITE 70%

Au début, le jeu est simple mais par la suite il devient franchement difficile.

DUREE DE VIE 50%

Si vous persévérez, vous parviendrez à trouver du plaisir au jeu, bien que le niveau de difficulté soit élevé.

INTERET 54%

Un jeu relativement jouable, qui aurait dû bénéficier de meilleurs graphismes et d'une bande-son de qualité supérieure.





## RETOUR EN ARRIERE

Le prédécesseur de Retour vers le futur III est encore disponible sur la Master System, mais les joueurs noteront que, quand nous avons testé ce jeu affligeant, en janvier, il a obtenu le score de 30%.



# BACK TO THE FUTURE III

## III PART

## TROIS NIVEAUX POUR S'AMUSER

L'action se divise en 3 niveaux. Le premier est une folle course de chevaux à travers un désert dangereux où Doc doit sauver Clara Clayton de sa charrette emballée. Le deuxième est un échange de tirs dans lequel les "pâtés volants" de Marty doivent détruire le gang armé de Mad Dog Tannen. Le niveau final représente une course avec un train rapide ; Marty essaie, en évitant mille périls, de rassembler les 4 charges requises pour pousser le moteur à 140 km/h et ainsi rentrer chez lui.

## COMMENTAIRE



**JULIAN**

Après l'affligeant Retour vers le futur II, il est rassurant de voir que cet épisode est de bien meilleure qualité. Mais je dois admettre que j'ai été quand même déçu. L'ensemble est plu-

tôt bon : les 3 niveaux se caractérisent par des graphismes réussis et d'excellents sons. Mais le problème, c'est que le jeu est trop court. Même un joueur médiocre sur Master System est capable de le finir en un jour et il y a peu de chances pour qu'il y revienne. Si le niveau supplémentaire de la Megadrive y avait été inclus, cela aurait été beaucoup mieux. Le jeu étant ce qu'il est, je ne pense pas qu'on en ait pour son argent.

**A**près sa première incursion accidentelle dans le monde spatio-temporel, rien ne pouvait plus arrêter Marty MacFly. Qu'il achète des almanachs sportifs dans le futur pour se faire "un maximum de pognon" dans le passé, qu'il participe à des concerts "heavy metal" dans les années 50 ou qu'il change le cours même de l'histoire, Marty est devenu un vrai voyageur dans le temps.

Dans ce jeu, tiré de la troisième et dernière partie de la trilogie cinématographique "Retour vers le futur", Marty retourne dans les années 1880 pour sauver son copain Doc, accidentellement envoyé à cette époque quand sa machine à remonter le temps, Delorean, a été foudroyée. Marty doit aussi déjouer les plans diaboliques du gang de Mad Dog Tannen dont le chef est l'ennemi n°1 de son ancêtre, Biff ! Chaque niveau représente une scène différente du film, il y a 3 niveaux en tout. Le dernier est une course mettant en scène un train ; Doc et Marty essaient de pousser le Delorean à 140 km/h pour faire le saut temporel final de retour.

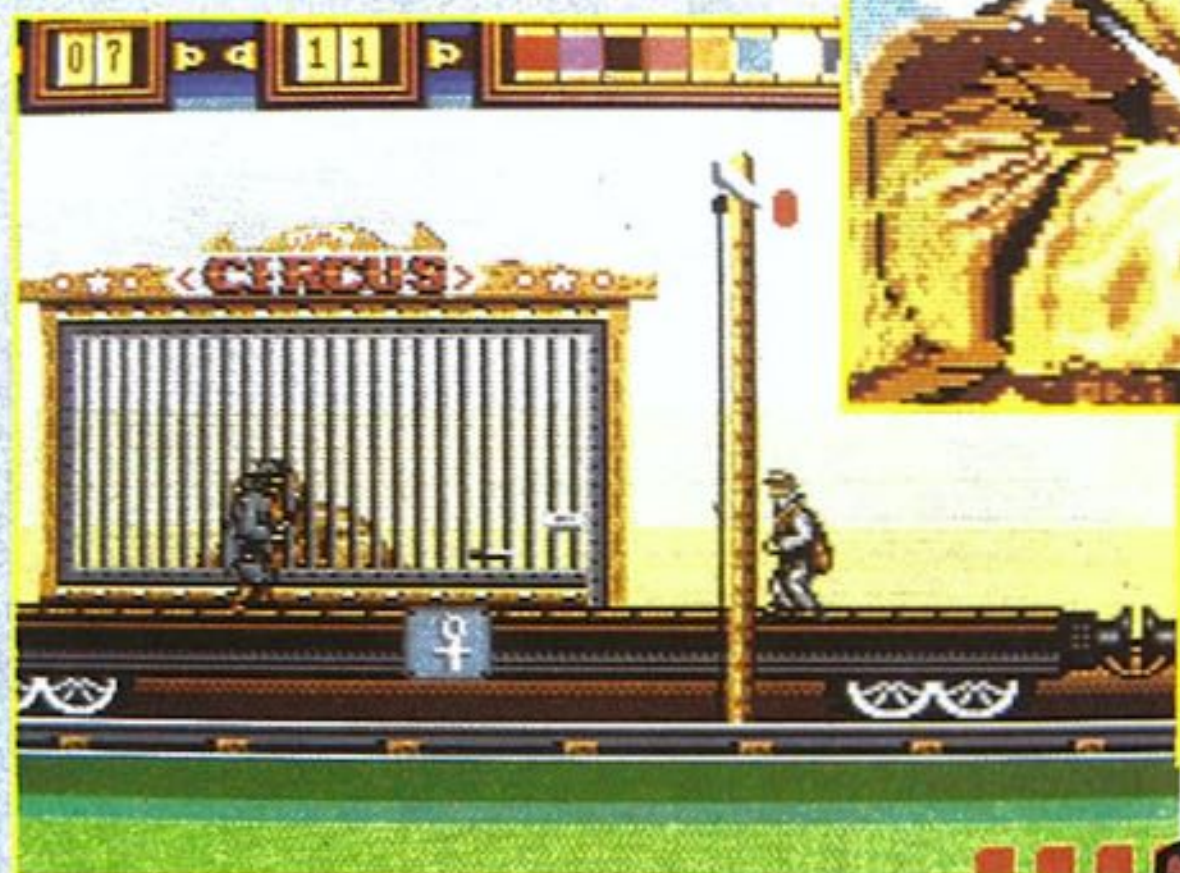


SEGA

REVIEW



牛詩集



## COMMENTAIRE



RICH

Vu la qualité pitoyable de Retour vers le futur II, je m'attendais au pire.

J'avoue que j'ai été agréablement surpris par ce jeu, aux graphismes et

aux sons superbes, qui rivalise presque avec la version Megadrive.

Toutefois, la critique principale que je fais à la Megadrive porte sur le manque de contenu et ce reproche reste valable pour la version 8 bits. Bien que chaque niveau soit un jeu en soi, il n'y en a que trois et vous pouvez accéder au 3<sup>e</sup> dès que le 1<sup>er</sup> est fini.

Une fois que vous avez vu tout ce que le jeu peut offrir, il n'y a plus de raison de continuer à jouer. Cette cartouche montre ce dont la Master System est techniquement capable. Malheureusement, je dois vous prévenir que ce que propose ce jeu est insuffisant pour en justifier l'achat.

## AU TOUR DE LA MEGADRIVE

A part des graphismes bien meilleurs sur Megadrive (rien d'étonnant à cela), peu de différences entre les deux versions si ce n'est la scène de tir qui ne figure pas sur Master System.



# BACK TO THE FUTURE II

Produced by Probe Software Ltd

EDITEUR : IMAGE WORKS

PRIX : D

DISPONIBILITE : IMMINENT

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : INFINIES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

Un large choix d'options, mais les écrans de présentation sont pauvres.

GRAPHISME 75%

Mêmes décors que dans la version d'arcade, et les sprites sont fidèles.

BANDE-SON 70%

Des musiques énervantes accompagnent l'action. Les bruitages sont ternes.

JOUABILITE 75%

Les actions du jeu d'arcade original sont reprises dans la cartouche...

DUREE DE VIE 40%

... mais le jeu est beaucoup trop facile à terminer, et rien ne vous incite à vous y replonger une fois que vous l'avez fini.

INTERET 50%

Une excellente conversion d'arcade gâchée par son manque de challenge. On souhaite voir Ballistic éditer d'autres "grands classiques", mais plus durs.





Imaginez un instant que votre petite amie préférée a été enlevée avec son père par Edogy, l'infâme, le monstrueux maître du monde souterrain! Un véritable cauchemar!

Vous seul pouvez espérer la retrouver et la délivrer après une traque dangereuse dans la ville. Les alliés d'Edogy vous pourchassent aussi bien dans l'immense parc d'attraction que dans les égouts ou dans des rues décidément très mal fréquentées. Vous atteignez ensuite les frontières du monde souterrain, dans lequel vous vous enfoncez. Au centre de la terre et au cœur d'une ville complètement pourrie, vous affrontez enfin Edogy et retrouvez votre belle.

Bien plus facile à dire qu'à faire. Les ennemis et les monstres de fin de niveau sont redoutables et il vous faudra beaucoup d'astuces et de résistance pour en venir à bout. Toute blessure peut coûter très cher en points de vie. Heureusement, un vieux magicien nommé Zebadiah vous a appris ses meilleurs tours. Selon les besoins, vous pouvez vous transformer en lion, en aigle ou en poisson, mais cela ne vous rendra pas invincible pour autant. Seul le bouclier antidégât a ce pouvoir. Si vous devenez le maître du temps ou celui des éléments, le feu, l'eau, les vents ou les pierres suppriment ou affaiblissent sérieusement vos adversaires. A tester dans toutes les situations périlleuses. Et maintenant que vous savez tout ou presque, bonne chance!



### TIP!

AVEZ-VOUS DÉJÀ VU UN MARCHAND DE PIZZA DE CE GENRE? JAKE NON PLUS. POUR S'EN SORTIR, UNE SEULE SOLUTION: ARRÊTER LE TEMPS ET TIRER COMME UN FOU SUR CETTE ADORABLE CRÉATURE.



### TIP!

DÈS QUE LA SOUCOPE S'OUVRE, LAISSEZ LE SOLDAT ATTAQUER LE PREMIER. SES COUPS PASSENT AU-DESSUS DE JAKE, QUI PEUT ENSUITE RIPOSTER ET LIQUIDER SON ADVERSAIRE.

## COMMENTAIRE



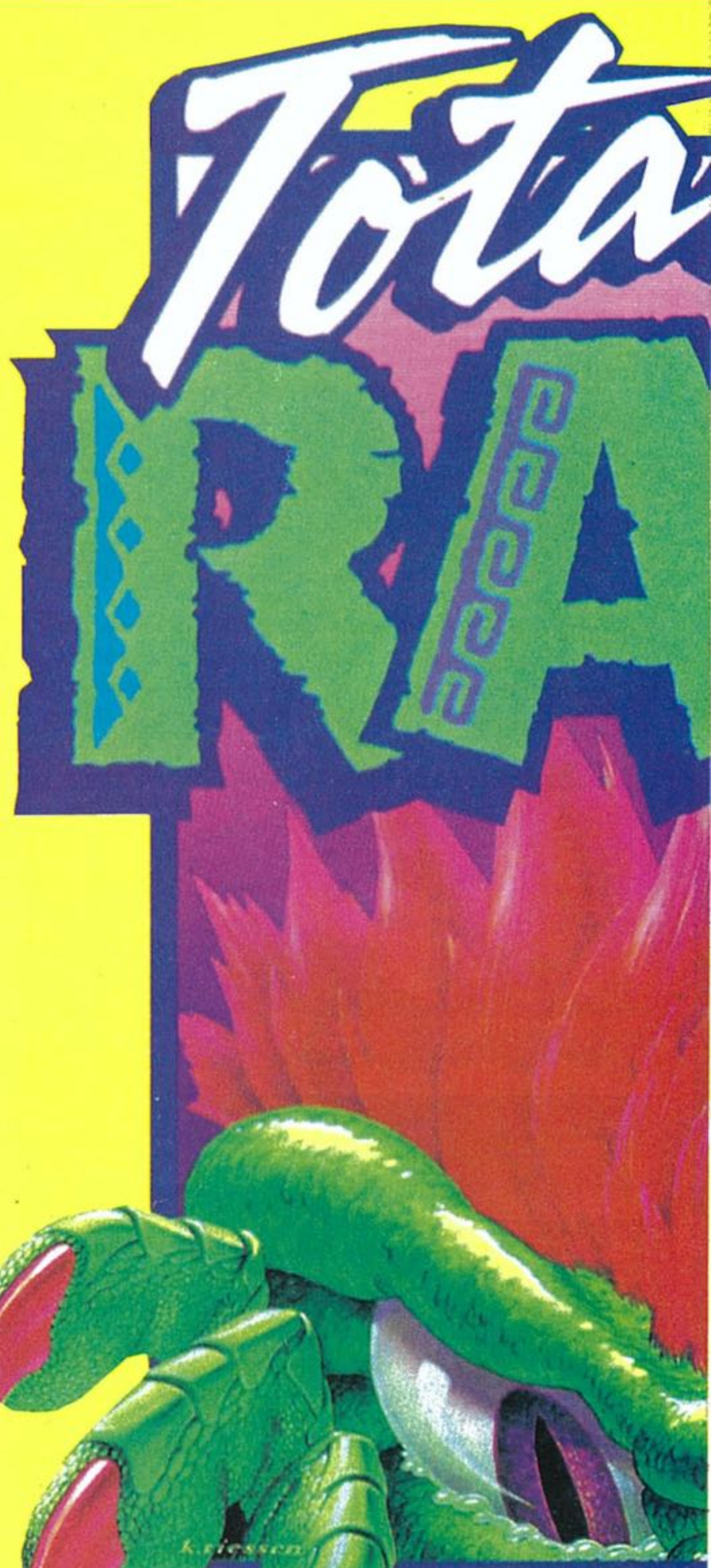
### CALAMITY JANE

vies. Tuer cinquante ennemis pour récupérer une vie supplémentaire sans se faire trop écorcher au passage n'a rien d'évident non plus. Tout à fait passionnant.

La moindre erreur ne pardonne pas dans cette cartouche très prenante, qui n'a vraiment rien d'une promenade de santé: les situations sont assez variées dans des décors parfois trop sombres et les adversaires deviennent de plus en plus redoutables, surtout si vous vous laissez encercler. Les effets magiques ajoutent encore un peu plus d'intérêt à ce jeu, dont la réalisation d'ensemble est tout à fait correcte. Il n'est pas du tout facile de traverser les douze tableaux avec seulement trois



Dans le parc d'attraction, Jake parcourt les pistes d'une montagne russe à la recherche de sa belle Allison. Hélas il ne croise guère que des robots ou des soldats ennemis embarqués sur d'étranges soucoupes.







# TOTALLY Road™

PUSH START BUTTON

EDITEUR : JALECO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



## PRESENTATION 70%

De nombreux écrans entre chaque niveau pour ne pas vous faire perdre le fil de vos aventures.

## GRAPHISME 71%

Des décors souvent très sombres, peut-être pour mieux mettre en valeur quelques monstres fort sympathiques.

## ANIMATION 72%

Les effets magiques se traduisent par de nombreux sprites et de belles transformations de votre personnage.

## BANDE-SON 68%

Fond sonore traditionnel et bruitages qui accompagnent bien l'action.

## JOUABILITE 74%

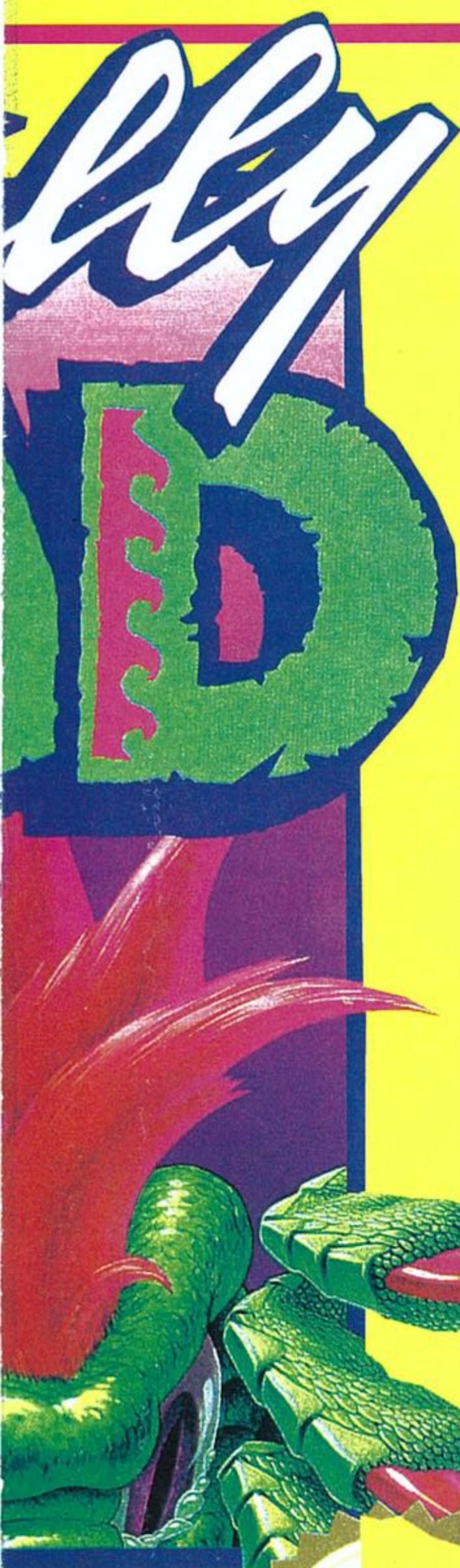
Des pouvoirs magiques dont les effets sont variables selon les situations.

## DUREE DE VIE 72%

Une douzaine de tableaux à parcourir et des adversaires redoutables !

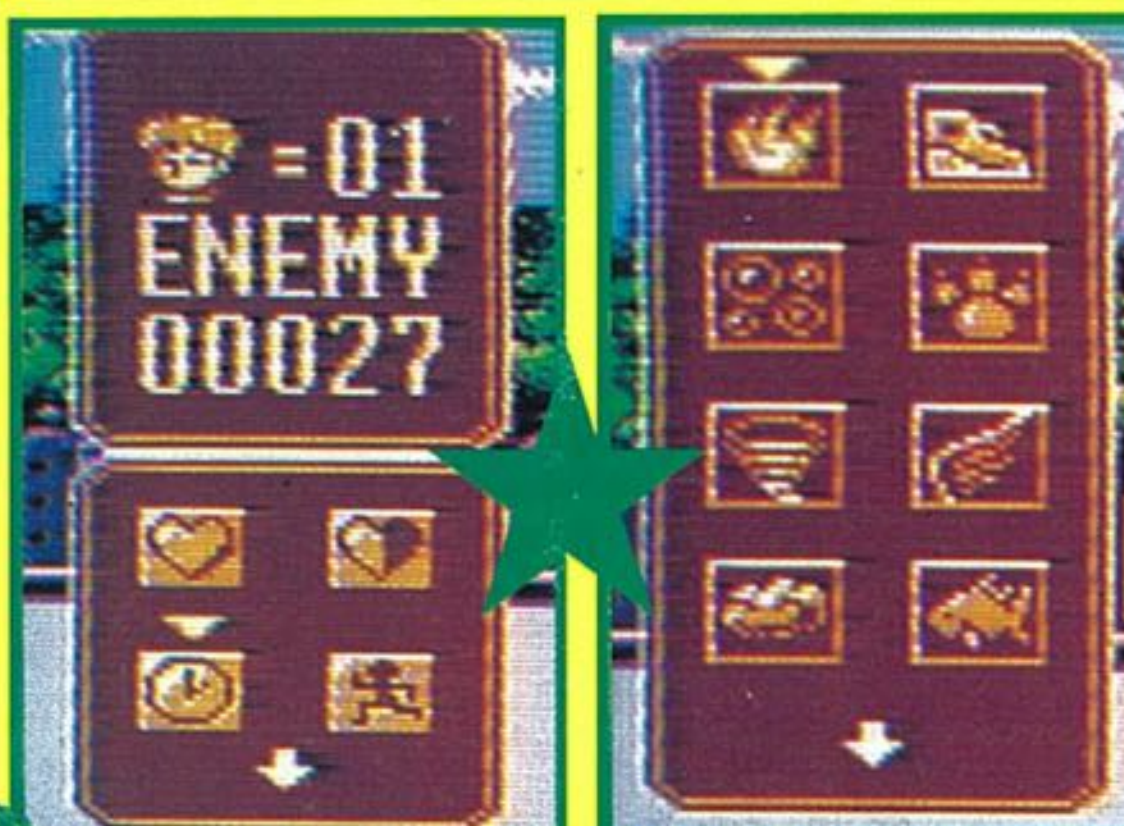
## INTERET 73%

Beaucoup d'action dans cette cartouche intéressante souvent pleine de surprises.



### JAKE SOUS TOUTES SES FACETTES !

Selon les moments, Jake se transforme en lion, en aigle ou en poisson. Aigle, il vole ! Poisson, il nage ! Tout à fait logique. Mais lorsqu'il est un lion, Jake peut sauter beaucoup plus haut et n'est jamais blessé lorsqu'il est en l'air.



### LE TABLEAU DES POUVOIRS MAGIQUES

A vous de choisir si Jake a intérêt à se transformer ou s'il sera plus efficace de lancer eau, feu ou vent contre ses adversaires. Dans les cas critiques, Jake peut recharger son indicateur de vie de trois ou six points, ou bien arrêter le temps quelques secondes, ce qui immobilise ses adversaires. Bien évidemment, tout cela coûte plus ou moins cher en points de magie.

## COMMENTAIRE



### ROSANA

Aucune monotonie et pas mal d'humour dans ce jeu à scrolling horizontal et vertical dans lequel de nouveaux ennemis, parfois surprenants, apparaissent à chaque niveau. La possibilité de se transformer à tout moment est vraiment très agréable, même s'il est plutôt périlleux de se lancer dans la magie en plein combat : avant même d'avoir réussi son tour, votre héros est sur le tapis. Il est donc conseillé de ne pas gaspiller inutilement ses points de vie et de ne pas utiliser sa magie n'importe quand : les monstres de fin de niveau nécessitent pas mal de réserves. Même si les difficultés sont progressives et savamment dosées, les trois vies ne seront vraiment pas superflues, même pour les pros !

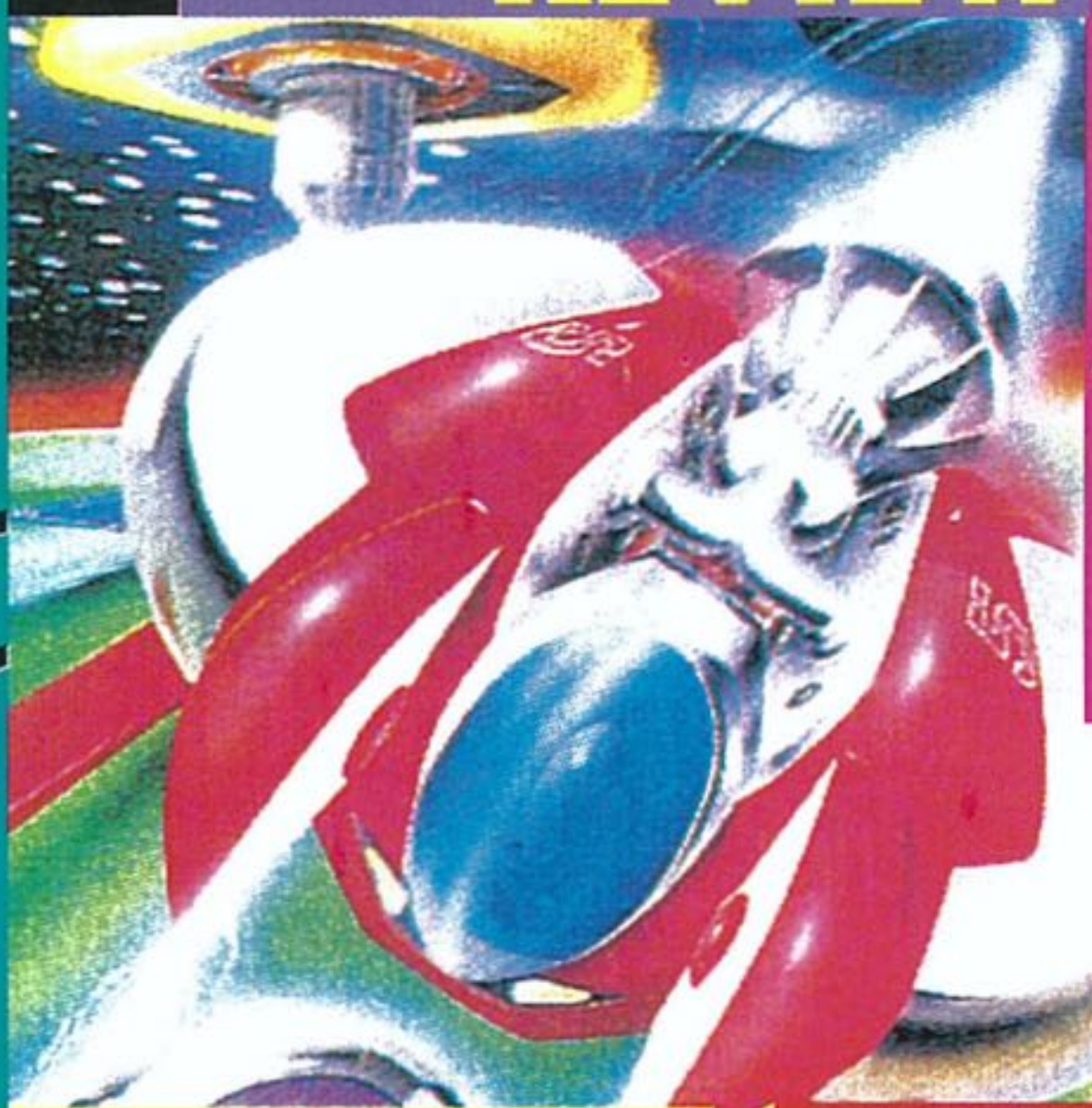






## REVIEW

# BUSTER BALL



Goal!

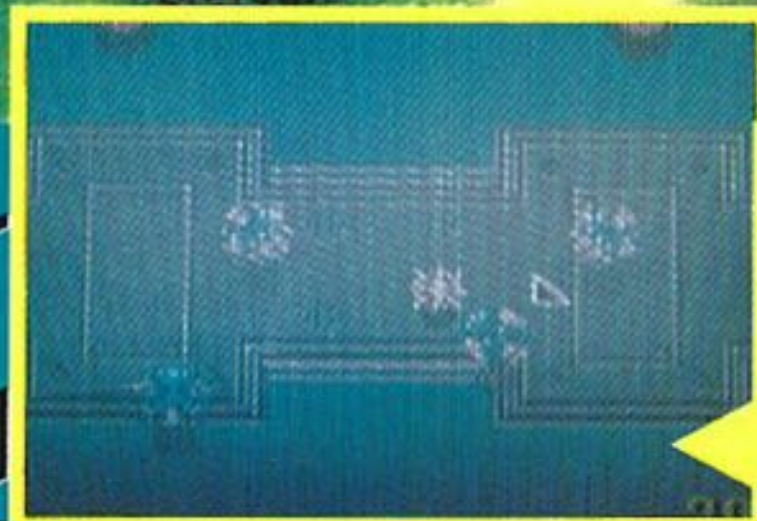
Imaginez un jeu tenant du football américain, ajoutez-y une dose de flipper, et vous aurez une idée de Buster Ball. Trois modes de jeu vous sont proposés : jeu libre, championnat et entraînement. Il est aussi possible de jouer à deux. Quel que soit le choix, neuf équipes peuvent s'affronter dans un des six stades et pour une durée que vous déterminez. Le score s'affiche à chaque but marqué, puis à la mi-temps et en fin de match. Comme dans la plupart des simulations de sport d'équipe, vous ne contrôlez directement qu'un seul joueur. Mais cette simulation sportive est totalement imaginaire. Le terrain est divisé en plusieurs zones séparées par des faisceaux électriques infranchissables par les joueurs. Ces derniers sont répartis sur l'ensemble du terrain et la balle doit être lancée suffisamment haut pour circuler d'un secteur à l'autre. A chaque extrémité, deux zones d'en-but. Tout serait simple si la pelouse n'était truffée d'obstacles. Des zones rouges ou bleues, réparties au centre et sur les bords du terrain, freinent ou accélèrent la balle. De nombreux bumpers de différentes tailles renvoient balle et joueurs dans toutes les directions.

## COMMENTAIRE



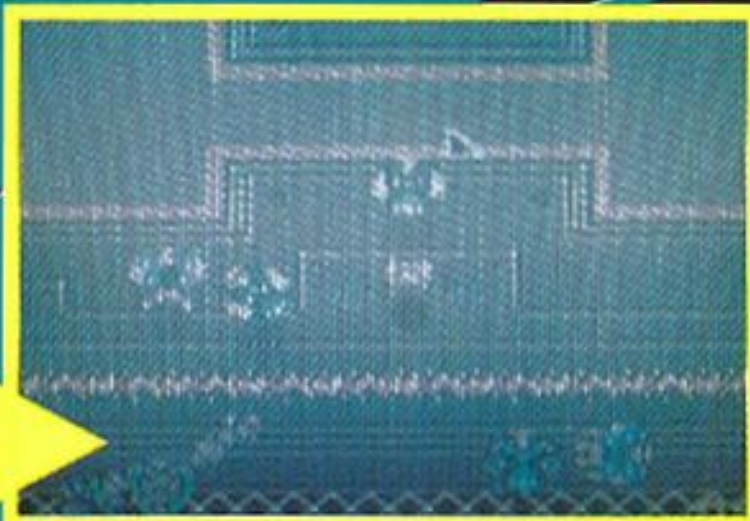
CALAMITY JANE

Indiscutablement, Buster Ball est un jeu très original, peut-être même trop original et, en l'absence de règle en français, il ne m'a pas été toujours facile d'en comprendre toutes les subtilités. D'ailleurs, je cherche encore... Tout d'abord séduite par l'idée, je suis vraiment déçue par plusieurs faiblesses. Si chaque secteur du terrain est bien matérialisé, les équipes sont par contre difficilement identifiables, avec des "joueurs" trop petits et trop peu coloriés. Dans les moments les plus chauds, entre les joueurs qui s'affrontent et rebondissent au milieu des bumpers et la balle qui disparaît au milieu des sprites, l'écran devient terriblement confus. Autrement dit, il est difficile de toujours maîtriser la situation, ce qui est d'autant plus regrettable que cette cartouche offre une intéressante option pour deux joueurs.



Coup d'envoi : jetez-vous sur la balle. Si l'équipe adverse s'en empare, vous aurez du mal à la récupérer.

Arrêté par le faisceau électrique : passe obligatoire, le plus loin possible.



Un terrain assez particulier qui freine ou accélère la balle.

Slalom entre les bumpers!



RIVERHILL SOFT PRIX : C  
APPRECIATION

PRESENTATION 30%

Plusieurs écrans pour configurer les options.

GRAPHISME 35%

Les équipes se ressemblent toutes.

ANIMATION 50%

Des déplacements rapides mais des écrans confus.

BANDE-SON 35%

Une petite musique de flipper.

JOUABILITE 25%

Impossible d'aller loin si l'on n'a pas déchiffré la règle.

DUREE DE VIE 25%

Vous abandonnerez vite, faute de lire le japonais.

INTERET 30%

Aucun, sauf si vous maîtrisez le japonais.





# WONDERBOY III

## REVIEW

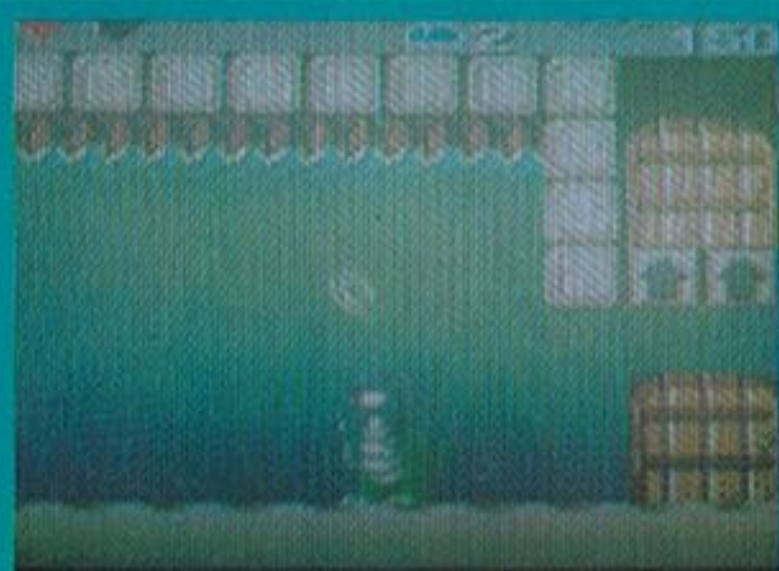


Ne vous laissez pas impressionner par le regard de ce sphinx énigmatique, et méfiez-vous des nuages tueurs et des hommes préhistoriques agressifs égarés au milieu des pyramides.



La baignade ne sera pourtant pas de tout repos, puisque l'eau est infestée de poissons voraces, mais vos efforts seront récompensés si vous réussissez à atteindre cette salle sous-marine secrète : le coffre renferme des fioles de vie, de l'argent et des armes qui ne demandent qu'à tomber entre vos mains !

Vous voilà au-dessous du désert. Pour accéder à cette grotte sous-marine, attendez qu'une des bestioles



enfouies dans le sable s'en aille, et descendez dans le passage secret qui apparaît alors. Rien de tel qu'une bonne baignade pour se remettre de ces déprimantes étendues arides !

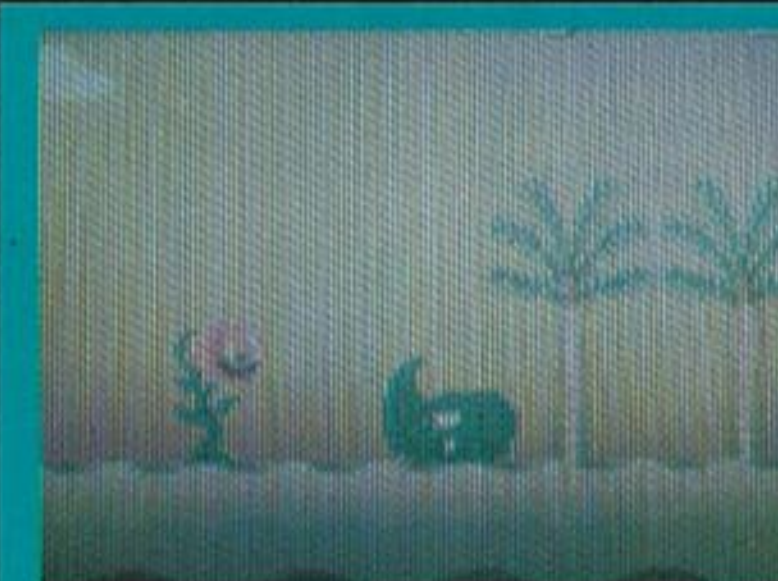
### COMMENTAIRE



HOMER

Ce jeu vaste et passionnant est bourré de bonnes idées, comme la loterie de l'option continue, ou la séquence d'introduction, dans laquelle le joueur revit (à moindres risques) la fin de

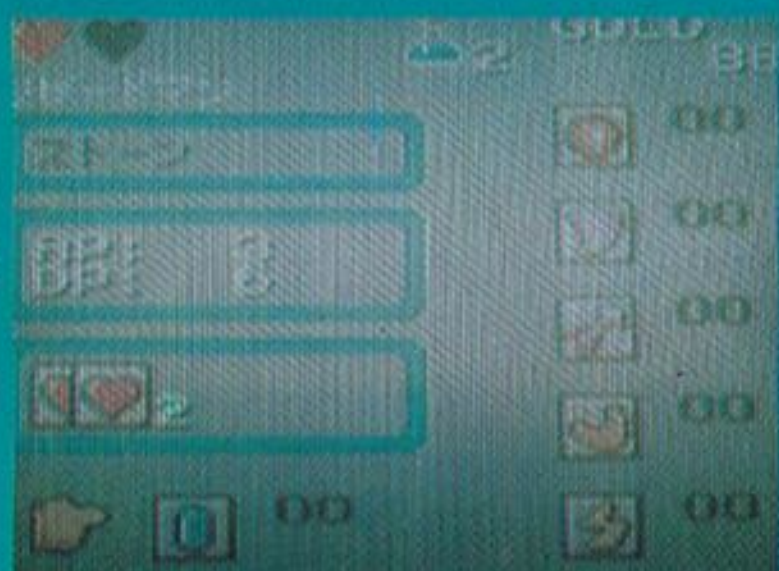
l'épisode précédent avant de se lancer véritablement dans l'aventure. De plus, il vous faudra faire preuve d'un peu de finesse, par exemple pour mettre la main sur d'indispensables clés, ou pour découvrir l'arme la plus efficace contre chaque type de monstre. Les décors sont variés (désert, souterrains, village, jungle, fonds sous-marins) et dissimulent bon nombre de passages secrets, qui permettent en fait d'accéder au même lieu par différents chemins, ce qui fait que le joueur peut découvrir quelque chose de nouveau pratiquement à chaque partie. Bref, c'est comme Félix Potin... on y revient !



Beaucoup plus agressifs que dans la chanson de Nana Mouskouri, ces tournesols n'ont pas besoin d'une

boussole pour vous cracher des boules de feu à la figure... Pas de pitié, contrez leurs tirs avec les vôtres et visez la tête !

L'écran de statut vous permet de sélectionner une des cinq superarmes à votre disposition. On peut y voir également les objets ou les clés que vous transportez ainsi que l'état de votre armure.

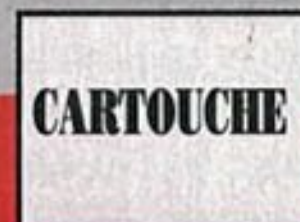


Monster World II est le troisième épisode de la série des Wonderboy et commence là où finissait l'aventure précédente... Après quelques minutes de jeu, notre adorable bambin se trouvera à nouveau confronté au méchant dragon bleu dont il sera, cette fois, beaucoup plus facile de venir à bout ! Mais avant de rendre son dernier souffle, l'animal transformera notre héros en un petit dragon verdâtre (le malheureux subira ensuite d'autres mutations étranges : lion, poisson, oiseau, souris...) auquel il ne restera plus qu'à fuir le château avant que celui-ci ne s'écroule. Cette apparence quelque peu grotesque a cependant l'avantage de vous permettre de cracher des flammes à plus ou moins longue distance ! Il vous suffira de choisir dans un menu l'arme qui convient le mieux à la situation (les flèches permettent de tirer en l'air, les boules de feu rebondissent, le boomerang revient...). Vous obtiendrez ces armes, ainsi que des potions de vie ou des armures, en abattant des monstres, ou dans les magasins situés dans le village. On y trouve également une voyante qui détient le code vous permettant de reprendre une partie là où vous l'avez laissée. L'aventure ne commence vraiment que lorsque vous quittez le village, prêt à affronter les habituelles hordes de monstres et les couloirs labyrinthiques. Si vous succombez au cours de votre quête, une option continue, qui fait également office de loterie, vous permettra de rejouer, avec, si vous touchez le gros lot, une ou deux potions en prime !



### SEGA PRIX : D APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>75%</b>
Une séquence pré-générique façon James Bond.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>60%</b>
Décors classiques mais des personnages amusants.	
<b>ANIMATION</b>	<b>70%</b>
Tout ce petit monde bouge avec grâce et souplesse.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>65%</b>
Peu de bruitages, mais une musique entraînante.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>85%</b>
Un jeu facile à prendre en main.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>75%</b>
Un système de mots de passe sert de sauvegarde.	
<b>INTERET</b>	<b>85%</b>
Passionnant, plein d'astuces et bien réalisé...	







## SLIDER

## TIP !

Pour les plus audacieux, voici les codes des premiers niveaux :

AJAJ - JJJL - AACC - JALE - AJCL - JJLN - CAAC - LAJE - ACAC - JCJE - ALAL - JJLN

Sacré Tilt d'or en 1989, Skweek débarque sur Game Gear, rebaptisé Slider. Le but est simple : colorier en rose les dalles pour pouvoir passer au niveau supérieur. Chacun est un labyrinthe où des bêtes s'emploient à vous barrer le chemin. Fantômes, soleils ou flammes vertes surgissent et vous attaquent, à moins qu'un peintre ne vienne recolorier les dalles derrière vous. Vous pourrez ramasser plusieurs types d'armes ainsi que des bonus soit pour améliorer votre score soit pour gagner du temps supplémentaire. Par contre, les paquets cadeaux sont souvent piégés. Si vous arrivez à attraper quatre oursours de couleur différente ou si vous trouvez une porte de sortie, vous pouvez aussi passer au niveau supérieur. Ces objets ne restent à l'écran que quelques secondes, ce qui accroît l'intérêt de cette course contre la montre.

Slalom entre les monstres, les trous, les nids et les murs.

Début difficile à cause de ce fantôme qui veut la peau de Slider.

## COMMENTAIRE



ROSANNA

Si vous ne le connaissez pas encore, précipitez-vous : Slider n'est autre que l'inégalable Skweek et cette conversion n'a perdu aucun des éléments qui ont fait son succès sur micro. Seule manque l'option permettant de jouer les niveaux dans un ordre aléatoire, mais il est toujours possible de sauvegarder les meilleurs scores. Ce jeu combine merveilleusement action et réflexion, avec aussi beaucoup d'humour, ce qui ne gâche rien. Les objectifs peuvent être multiples : soit jouer pour faire le meilleur score, soit aller aussi loin que possible dans des niveaux de jeu de plus en plus difficiles. Vous pourrez aussi refaire à l'infini chaque niveau, car aucune partie n'est semblable à l'autre. Une cartouche absolument essentielle.

Les dalles bleues marquées d'une croix disparaissent dès que Slider passe dessus.

Procédez avec méthode pour colorier : il est détestable de chercher la dalle bleue qui interdit l'accès au niveau suivant.

Une dalle à colorier au milieu des dalles glacées : Slider peut aller de l'autre côté de la faille !

licensed from INFOGRAMES  
©1989, 1991 LORICIEL

GAME GEAR PRIX : C  
APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>85%</b>
Sommaire, mais rien à redire.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>91%</b>
Décor clair avec des monstres et des bonus amusants.	
<b>ANIMATION</b>	<b>92%</b>
Scrolling multidirectionnel fluide et rapide.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>85%</b>
Musique entraînante avec de nombreux bruitages.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>95%</b>
A la perfection.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>98%</b>
Inépuisable avec ses 99 niveaux.	
<b>INTERET</b>	<b>96%</b>
Une petite merveille in-dis-pen-sa-ble !	

1  
JOUEURS



CARTOUCHE





# Rampart

L'ennemi est à votre porte ! Les boulets de canon qui s'abattent sur votre château fort témoignent de la violence des combats. Pour devenir maître du pays, vous devez non seulement défendre vos positions mais en plus relier les châteaux voisins en construisant de solides fortifications. Rampart se divise en trois phases.

## PHASE 1

Phase d'installation. Au début du jeu, vous choisissez votre château. Un nombre aléatoire (entre deux et quatre) de canons vous est attribué. Il faut les placer à l'intérieur du fort de telle sorte qu'ils soient tournés vers l'ennemi.



## PHASE 2



Phase de combat. Le danger vient de la mer. Les navires ennemis se rapprochent de la côte tout en tirant à boulets rouges sur votre fort. Votre défense est l'attaque. Tous ensemble, vos canons font parler la poudre. Il faut le plus souvent tirer plusieurs coups sur ces maudits bateaux avant qu'ils sombrent corps et biens au fond de la mer. Rapidité et précision seront les clés du succès.

## PHASE 3

Phase de reconstruction. Cet échange d'amabilités a provoqué des brèches dans votre ligne de défense. Vous disposez de 26 secondes pour reconstruire vos fortifications et, si le temps le permet, pour étendre votre domination vers le fort le plus proche. Comme dans Tetris, le programme vous propose des formes géométriques qui servent à boucher les trous. A la fin de

cette phase de jeu, il ne doit plus y avoir le moindre courant d'air à l'intérieur du fort. S'il en subsiste, vous recevez de nouveaux canons et recommencez la phase installation. Il existe deux niveaux de difficulté. Vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément avec une autre Lynx : chacun protège son château contre les navires et doit faire face à l'expansion vorace de son "allié". Enfin, en niveau débutant, le joueur dispose de trois chances contre deux en niveau expert avant de se retrouver Game Over.



*Détruisez les navires les plus proches de la côte. Dès qu'ils accostent, ils débarquent des canons et prennent d'assaut les autres forts.*

## COMMENTAIRE



AXEL

Rampart offre un très bon compromis entre la stratégie et l'action. La pression monte très vite dès que l'ennemi débarque sur la terre ferme et qu'il faut

défendre plusieurs forts à la fois. Malheureusement, le temps laissé à la reconstruction est beaucoup trop court. Et à moins d'avoir les formes idéales du premier coup (ce qui est rarement le cas), vous êtes out. Quant à étendre ses fortifications aux autres forts, je ne vous en parle même pas. Il faut être d'une rapidité diabolique ! Dommage, car Rampart est un jeu passionnant, qui permet de développer une véritable stratégie, surtout si vous jouez à deux.



### TIP !

**ÉVITEZ, AU DÉBUT, DE PRENDRE LES FORTS SITUÉS EN BAS DE L'ÉCRAN. ILS SONT DIFFICILEMENT FORTIFIABLES CAR TOUTES LES FORMES GÉOMÉTRIQUES NE PEUVENT PAS RÉPARER LES DÉGÂTS DE LA MURAILLE SUD.**



## TENGEN PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 80%

Ecrans intermédiaires Impressionnants de réalisme.

**GRAPHISME** 70%

Les graphismes sont sommaires.

**ANIMATION** 75%

La trajectoire des boulets décrit une hyperbole

**BANDE-SON** 72%

La bande-son colle à l'ambiance "xvi<sup>e</sup> siècle" du jeu.

**JOUABILITE** 82%

Les commandes sont simples d'utilisation.

**DUREE DE VIE** 64%

Laps de temps trop court lors de la reconstruction.

**INTERET** 78%

Un bon compromis entre stratégie et action.

1-2

JOUEURS



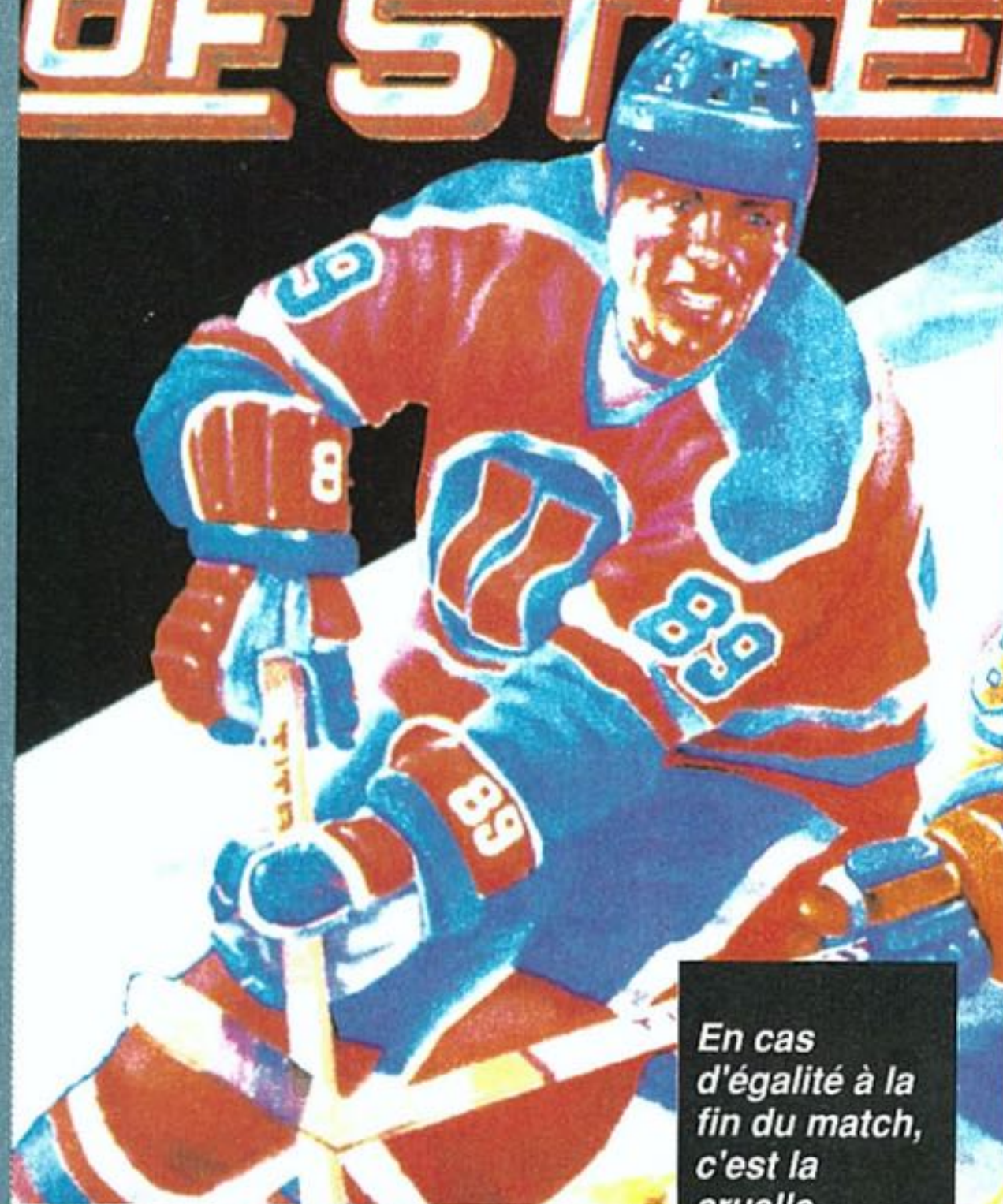
CARTOUCHE



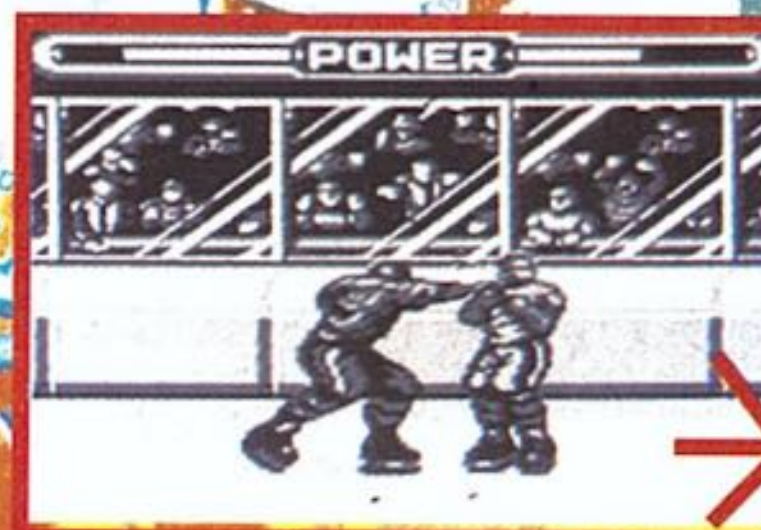


## REVIEW

# BLADES OF STEEL



A chaque but, vous avez droit à une séquence animée montrant l'action en gros plan. Superbe !



Quand le ton monte, on en vient aux mains ! Un petit jeu de baston est inclus pour se défouler.

En cas d'égalité à la fin du match, c'est la cruelle séance de tirs au but.



## COMMENTAIRE



MARC

Lorsqu'on m'a donné Blades Of Steel à tester, j'avais une petite appréhension. Un jeu de hockey sur Game Boy, cela signifie une multitude de joueurs à l'écran. Mais dès la première partie, ma crainte s'est envolée. Nul besoin d'un microscope pour distinguer les équipes, pas même de la loupe. L'action est claire (pour une Game Boy) et le palet clairement visible. Alors forcément, le plaisir de jouer est au rendez-vous. D'autant plus que les actions d'équipe peuvent être structurées. Les combats permettent de se défouler en cas de stress, comme au hockey. En fait, plus je joue à Blades of Steel et plus je retrouve les sensations de ce sport. Bref, malgré un préjugé défavorable, force m'est de constater que ce jeu de hockey sur glace est sacrément prenant.



C'est le clash ! La défense est à terre, la voie est libre jusqu'au but.

La petite flèche près des buts indique la direction du tir. A vous de choisir le bon moment.



Lors de la mise en jeu, l'arbitre vient lancer le palet entre deux joueurs qui en ont déjà la bave aux lèvres.

Déjà disponible sur NES,

Blades of Steel est adapté sur la Game Boy. Enfilez vos patins, prenez votre crosse (et votre courage) à deux mains, le championnat de hockey sur glace commence... Avec cette simulation de hockey, vous allez pouvoir retrouver toutes les sensations de ce sport violent sans entraînement ni risque de blessures. Aux commandes d'une équipe de têtes brûlées, vous allez affronter les huit meilleures équipes américaines et canadiennes au cours du championnat. Pour les débutants, le mode Junior est idéal. Il faut un bon entraînement avant de prendre le mode Collège et finalement se frotter aux pros. Si vous ne vous sentez pas prêt, vous pouvez toujours vous entraîner aux tirs au but et aux combats. Le fait que le combat fasse partie de l'entraînement résume toute la finesse de ce jeu. Les amateurs de violence vont être servis. Tout n'est que chocs et confrontations. Mais la tactique du jeu brutal devient inutile contre les professionnels. Il ne faut pas dénaturer le hockey en le limitant à une série de batailles dénuées de tactique et de stratégie. Dès que le niveau devient élevé, seul un jeu d'équipe permet de marquer des buts. Ne l'oubliez pas, le hockey sur glace est avant tout un sport d'équipe, et un sport tout court. A propos des buts, ils sont ponctués par une séquence animée du meilleur goût.

# BLADES OF STEEL

1 PLAYER  
2 PLAYERS

TM AND © 1991  
KONAMI

LICENSED BY Nintendo

## PALCOM PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 50%

Pas d'efforts de ce côté. La notice est succincte.

**GRAPHISME** 75%

Les sprites sont précis et faciles à distinguer.

**ANIMATION** 80%

L'action est assez rapide pour être intéressante.

**BANDE-SON** 50%

Quelques bruits de palets et de foules.

**JOUABILITE** 80%

Très bonne. Les commandes sont maniables.

**DUREE DE VIE** 90%

Le mode deux joueurs relance l'intérêt à chaque partie.

**INTERET** 80%

Une bonne simulation de hockey pour la Game Boy.

1-2

JOUEURS

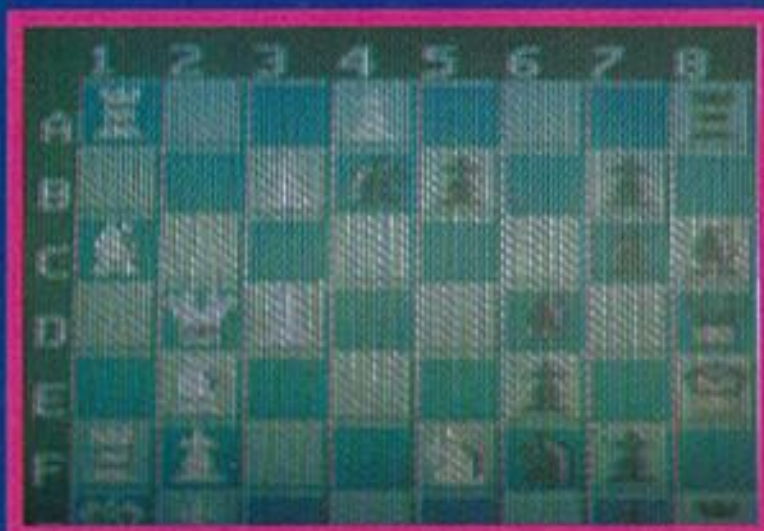


CARTOUCHE



# THE CHESSMASTER

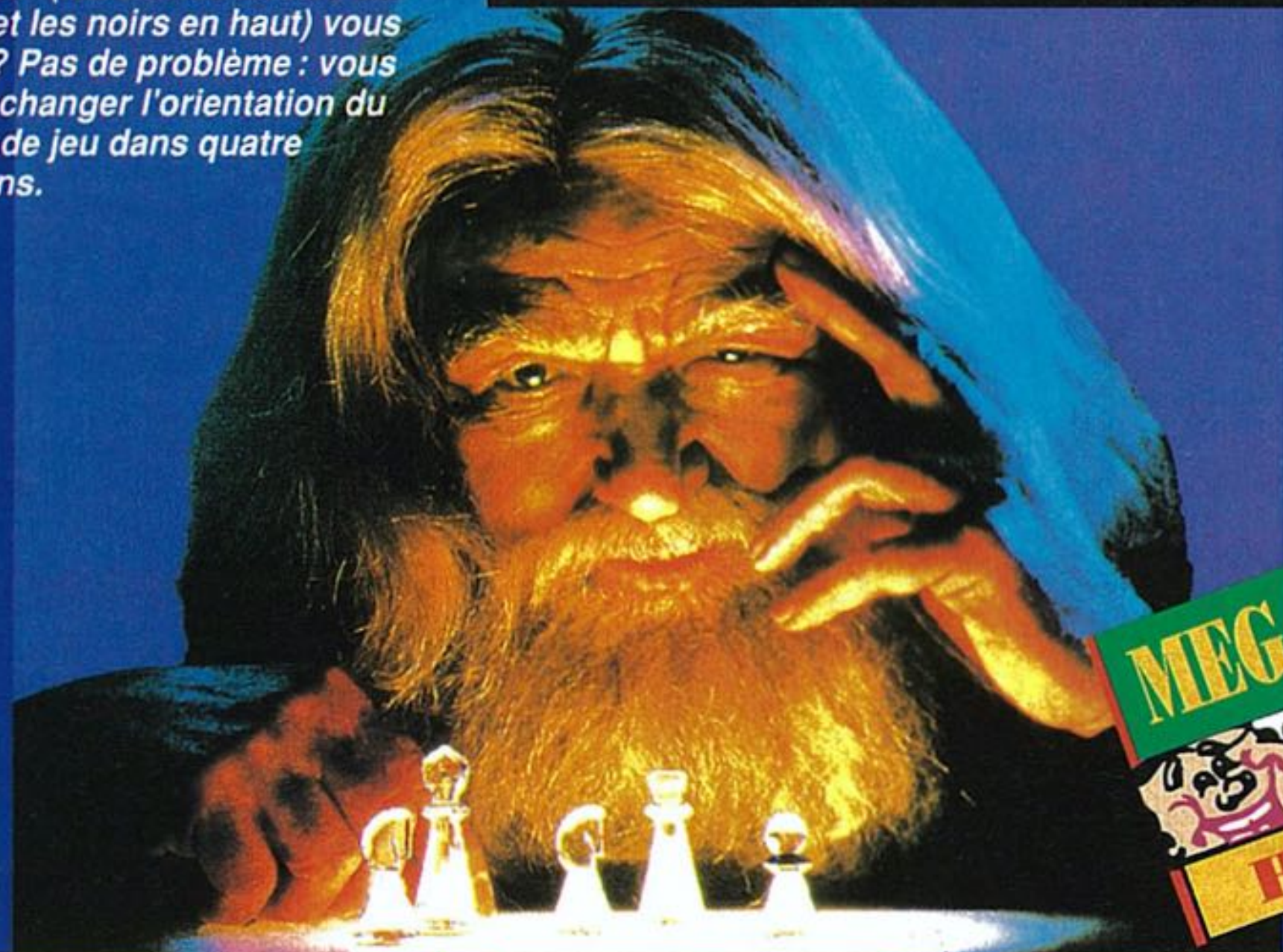
## REVIEW



La position traditionnelle de l'échiquier (les blancs en bas de l'écran et les noirs en haut) vous ennuie ? Pas de problème : vous pouvez changer l'orientation du plateau de jeu dans quatre directions.

### TIP !

Difficile de donner des conseils dès lors qu'il s'agit de jeu d'échecs. Tout dépend de la force de votre adversaire et de vos connaissances dans ce domaine. Cela dit, quelques petites choses sont bonnes à savoir. Occuper le premier les quatre cases du centre de l'échiquier avec les pions, ou du moins les contrôler avec les chevaux est indispensable pour se rendre maître du jeu. Le petit roque (changer de place le roi et la tour, côté droit) est aussi une manœuvre qu'il est souhaitable de faire assez vite. Ainsi, votre roi est à l'abri des attaques venues du centre.

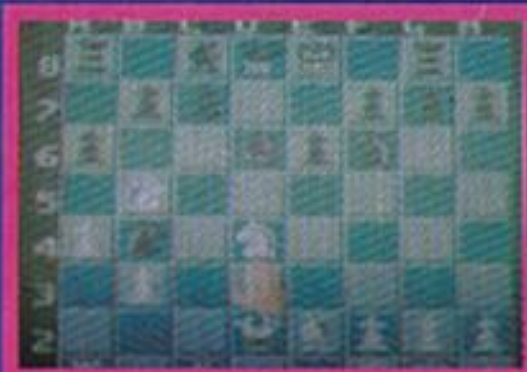


### COMMENTAIRE



AXEL

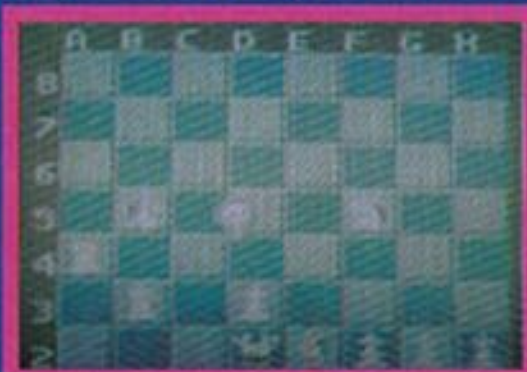
Après la Game Boy (hors série Consoles +), c'est au tour de la Game Gear d'accueillir le meilleur jeu d'échecs actuel. Puissant, convivial, progressif, il a toutes les qualités pour séduire un maximum de joueurs. Les options sont nombreuses et l'on retrouve toutes les règles officielles comme le "pièce touchée, pièce jouée" ou la prise en passant. Vous pouvez même recréer des ouvertures et des conclusions classiques ou développer vos propres scénarios. Entre deux shoot-them-up, je ne peux que vous conseiller de faire un break "intelligent" en jouant à Chessmaster.



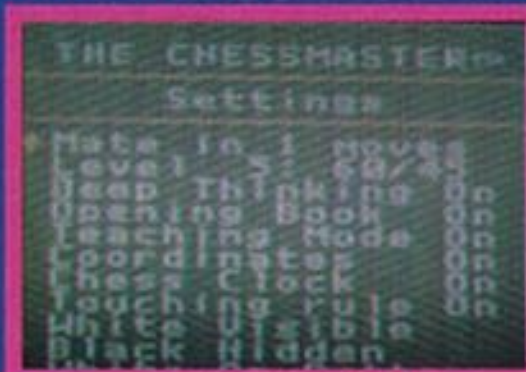
L'animation de la main est excellente. Elle permet de prendre et de déposer vos pièces.



Jouer à l'aveugle avec un chronomètre est le nec plus ultra dans une partie d'échecs.



L'ampoule indique que l'adversaire réfléchit. Vous pouvez accélérer son temps de réflexion s'il vous paraît long.



L'un des deux tableaux d'options, visible à tout moment.

### OPTIONS PRINCIPALES

Coup Forcé : si Chessmaster réfléchit trop longtemps, cette option l'oblige à jouer immédiatement. Installer l'échiquier : pour recréer et étudier des ouvertures et des conclusions classiques d'échecs afin de créer ses propres scénarios.

Le jeu de stratégie le plus répandu au monde se miniaturise pour rentrer dans la console portable de Sega. Les échecs ont la réputation d'être un jeu ennuyeux et très difficile à maîtriser. Avec Chessmaster, tous les problèmes vont être résolus. Que vous soyez grand maître ou novice, il se met à la portée de tous grâce à ses nombreuses options de jeu et un manuel en français clair et très complet. A tout moment de la partie, vous avez accès à plusieurs aides, indispensables pour les débutants. Par exemple en mode "apprentissage", Chessmaster indique tous les coups possibles à jouer pour la pièce choisie. Quand on connaît la curieuse manière dont se déplace un cheval ou le vaste rayon d'influence d'une reine, on est bien content de savoir où on met les pieds. Autre information utile : l'affichage du prochain coup que vous conseille l'ordinateur. Avec ses 150 000 coups classiques stockés dans sa "bibliothèque", Chessmaster peut bien vous donner un coup de main ! Enfin, vous pourrez toujours revenir à vos coups précédents si vous jugez votre situation désespérée. Pour tous ceux qui se sentent de taille à se mesurer aux treize niveaux de difficulté (la force du programme dépend du temps de réflexion choisi, cela va de 60 coups en 5 minutes à 40 coups en 3 heures...), ils peuvent toujours jouer avec l'horloge ou à l'aveugle, en cachant les pièces du jeu. La sauvegarde du jeu fait partie des options ainsi que la possibilité de faire pivoter l'échiquier.

### SOFTWARE TOOLWORKS PRIX : C APPRECIATION

<b>PRESENTATION</b>	<b>90%</b>
Les options sont nombreuses et les écrans lisibles.	
<b>GRAPHISME</b>	<b>81%</b>
Deux couleurs pour l'échiquier et des pièces stylisées.	
<b>ANIMATION</b>	<b>85%</b>
Une petite main prend et repose la pièce avec aisance.	
<b>BANDE-SON</b>	<b>75%</b>
Une voix accompagne le joueur. Aucune musique.	
<b>JOUABILITE</b>	<b>92%</b>
On rentre dans la partie avec facilité grâce aux aides.	
<b>DUREE DE VIE</b>	<b>97%</b>
Presque éternelle, surtout à deux joueurs.	
<b>INTERET</b>	<b>97%</b>
Cartouche qui devrait être livrée avec la Game Gear.	

1-2  
JOUEURS



CARTOUCHE





Ah, c'est dur la vie de karatéka ! Prenez Billy et Jimmy Lee, par exemple... On pourrait croire que leur parfaite maîtrise des arts martiaux et de la baston leur permet de mener une petite vie paisible. Eh bien pas du tout !

Est-ce Marion, leur petite amie commune (plutôt curieux comme arrangement... mais cela ne nous regarde pas !) qui leur porte la poisse ? Il semblerait bien que oui : la malheureuse fut d'abord kidnappée par Mister Big, jusqu'à ce que les frangins Lee se décident à aller la délivrer et à détruire par la même occasion le royaume de la pègre. Très fâché, le chef de la Mafia tue Marion, forçant ainsi les frères Lee à la venger et à trouver quelqu'un capable de la ressusciter. Et voilà maintenant que pour le troisième épisode de cette série de jeux de castagne sur fond de scrolling horizontal (Double Dragon I et II), Marion a encore été enlevée ! Mais cette fois, Jimmy et Billy ont compris et ont décidé... de payer la rançon. Le problème, c'est la rançon en question : il s'agit en effet des "pierres de Rosetta", des bijoux magiques aux pouvoirs inimaginables ! Notre célèbre duo va donc devoir affronter de nombreux dangers à travers le monde, à la recherche des pierres. Et c'est reparti pour un tour !

## DES ARMES A RECUPERER



▲ Billy Lee apprend à voler à un loubard !



Même si un bon vieux coup de poing suffit pour se débarrasser des méchants au début, rien ne vaut un bon coup de bouteille brisée sur la tête pour prévenir un danger

potentiel. Ce genre d'arme s'avère très pratique, mais attention, c'est dans les mains de l'ennemi que vous les apercevrez pour la première fois ! Si vous réussissez à assommer ces brutes et à leur piquer leurs armes, vous n'aurez plus à craindre ni leur odeur, ni leurs attaques ! Pour commencer votre collection, vous aurez droit à un nunchaku, mais méfiance, c'est de la vraie camelote.

## COMME UN SEUL HOMME



Lorsque vous jouez à deux simultanément, vous avez le choix entre deux modes : le premier est une version "pacifiste" du jeu dans laquelle Billy et Jimmy ne peuvent pas se faire de mal, mais dans la seconde, plus marrante, les frangins passent leur temps à se taper dessus sans raison ! On retrouve la fameuse prise dite du "Dragon volant" dans les deux. Pour effectuer cette prise, l'un des deux frères doit rester immobile pendant que l'autre lui saute dessus. Le joueur immobile attrape l'attaquant et le balance à toute vitesse sur l'adversaire le plus proche !

## TRUCS DE KARATEKA



Au fil des aventures, les frères Lee ont mis au point d'impressionnantes techniques de combat. Si vous prenez le contrôle d'un des frangins, apprenez par cœur les combinaisons joystick / bouton qui per-



mettent de balancer un adversaire par-dessus sa tête ou de donner un coup de genou, plutôt que les classiques coups de poings et de pieds qu'on obtient en appuyant sur le bouton.





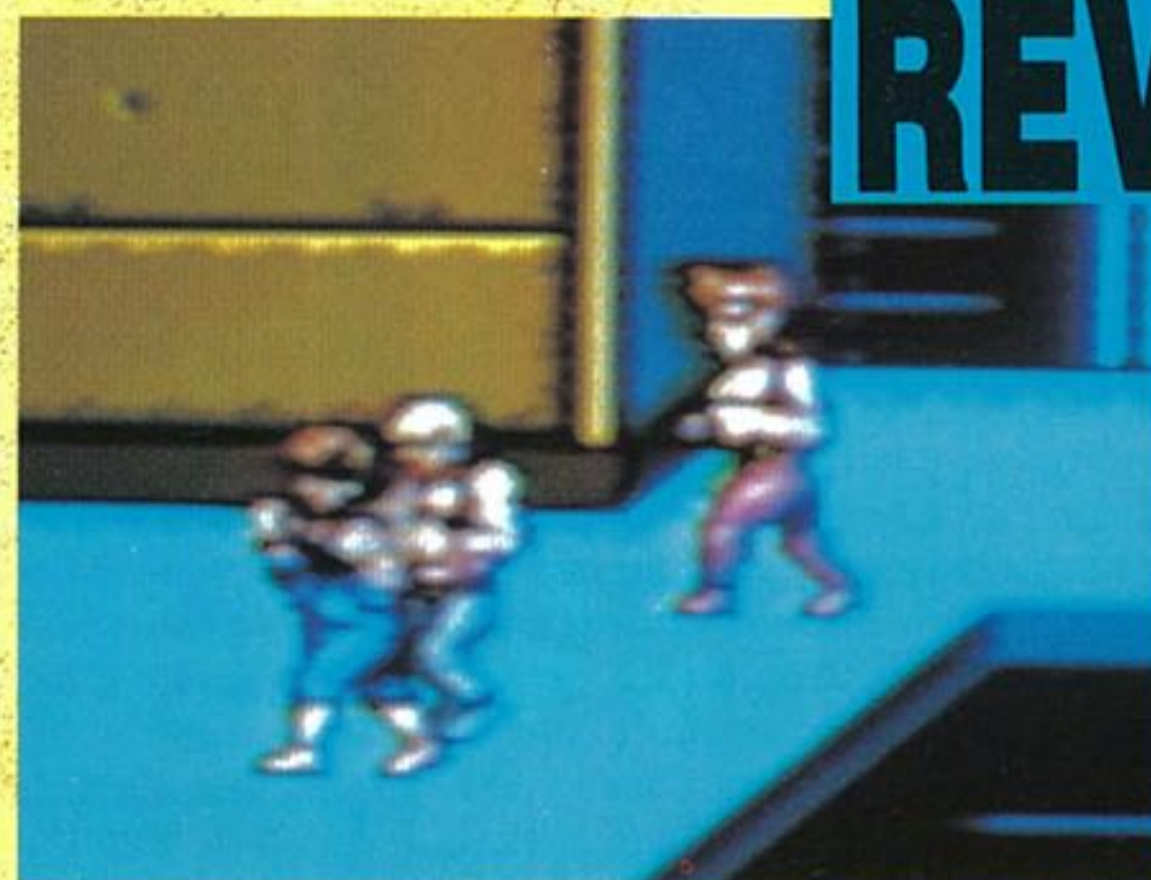
▲ Courageusement, Billy affronte à mains nues deux affreux bien décidés à le tuer !



▲ C'est dans cette salle que le sang coule pour la première fois... et c'est pas fini !



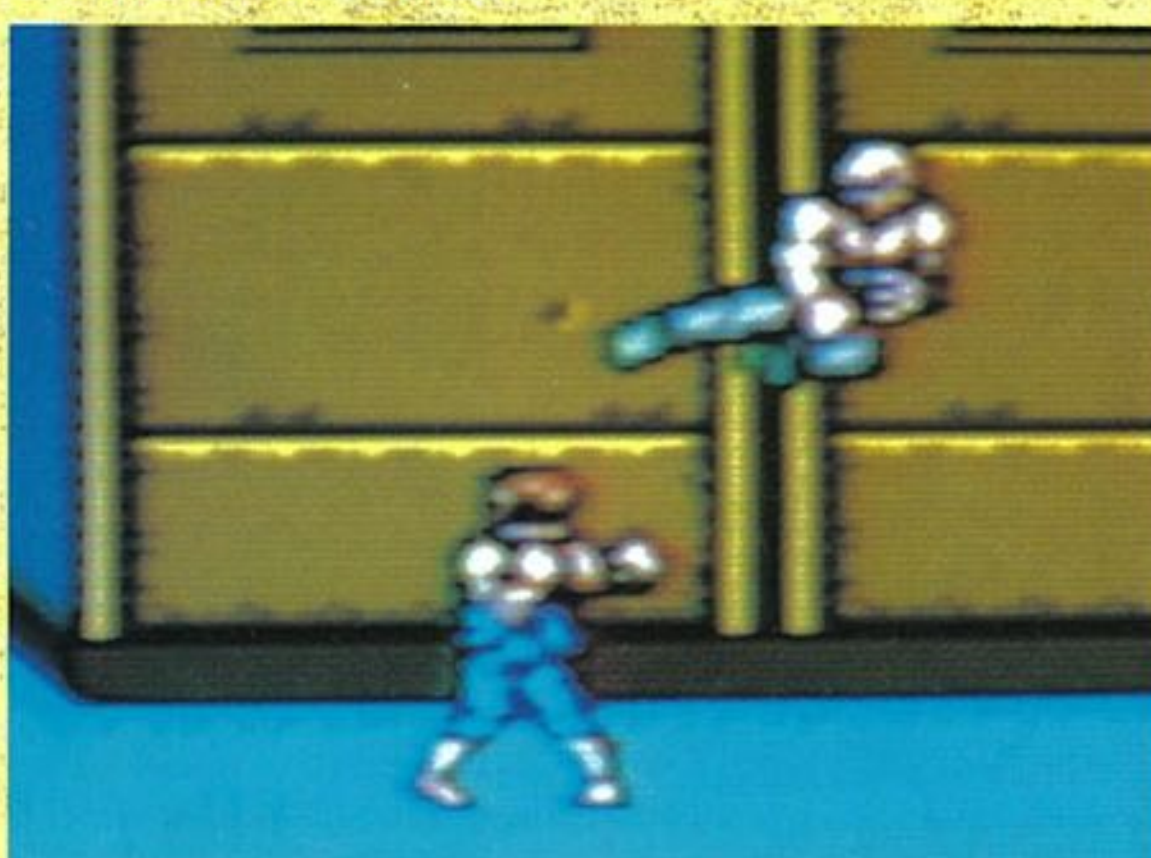
▲ Billy va se défouler sur ces malheureux "passants innocents".



▲ Cette photo de la vie quotidienne dans les rues américaines montre une discussion "à baston rompue".



▲ Billy vient de recevoir une manchette à couper le souffle dans les côtes.



▲ Billy pare avec brio un dangereux coup de pied sauté.

## FORMEZ UNE BANDE !



La plupart de vos ennemis sont de terribles mercenaires sans foi ni loi, mais deux de vos plus redoutables adversaires sont d'honorables combattants, égarés du mauvais côté de la loi. Il s'agit de Chin Seimei, passé maître dans le maniement de ses griffes d'acier, et de Yagyu Ranzou, un ninja de haut niveau. Une fois battus, ils reconnaîtront leurs erreurs et plutôt que de s'effondrer dans une mare de sang, se rallieront à votre cause. Chacun d'eux compte comme une vie supplémentaire. En plus de nouvelles techniques de combat, vos nouveaux amis disposent d'un matériel sympathique qui leur permettra de venir facilement à bout de leurs ex-alliés : des griffes acérées pour Semei, et un sabre à la lame effilée pour Yagyu. Il suffit d'appuyer sur le bouton Select pour choisir le personnage que vous souhaitez incarner, et l'arme la plus utile.

## COMMENTAIRE



**RAD**

Dans quel domaine les programmeurs de ce jeu ont-ils commis une erreur ? Ce n'est pas au niveau des graphismes, qui sont superbes, pleins de détails et de sprites colorés (la cartouche contient quelques composants graphiques supplémentaires). Dommage que le même soin n'ait pas été apporté au son, qui est un peu léger. Pourtant, ce n'est pas ça qui gâche le jeu. Ni les commandes, un peu compliquées au départ mais auxquelles on s'habitue. Ce qui fait la médiocrité de Double Dragon III, c'est en fait son niveau de difficulté absurde. Les ennemis vous sautent dessus à plusieurs et vous bourrent de coups avant de s'en aller, ce qui vous empêche d'effectuer les mouvements les plus complexes et rend les coups normaux inutiles. L'ensemble est donc terriblement frustrant et devient très rapidement ennuyeux. On aurait pu s'en sortir avec un plus grand nombre de vies, ou des ennemis moins intelligents, mais tel quel, Double Dragon III est un jeu ennuyeux et frustrant.







## COMMENTAIRE



## RICH

Argh ! Ça fait des mois que je passe mon temps sur ce jeu et j'arrive à peine à finir le premier niveau ! Je ne comprends pas pourquoi les programmeurs ont rendu Double Dragon III si difficile. Certes, un bon niveau de difficulté augmente la durée de vie d'un jeu, mais là, c'est tellement dur qu'on a tout de suite envie de laisser tomber ! Et c'est vraiment dommage car Double Dragon III est sans aucun doute le plus beau de la série. Il surpasse ses prédécesseurs en matière de profondeur de jeu. Si vous êtes un dur à cuire et un véritable fan de Double Dragon, et si vous avez réussi à finir les deux premiers épisodes les doigts dans le nez, je vous le recommande sans hésiter. Mais pour un joueur normal, c'est beaucoup trop dur, et donc frustrant !



▲ Hiruko, un allié digne de confiance ? Pas sûr !

▼ Wouah ! Quel mec !



## DOUBLE DRAGON

## 双截龍III

## The Sacred Stones™

LICENSED BY  
NINTENDO OF AMERICA INC.  
© 1990 TECHNOS JAPAN CORP.

EDITEUR : ACCLAIM

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DURE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : AU DESSOUS DE LA MOYENNE

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

## PRESENTATION 70%

Beaucoup d'intermèdes colorés et une belle intro, mais peu d'options.

## GRAPHISME 74%

Des sprites et des décors colorés et variés, mais les sprites sont petits et mal animés.

## BANDE-SON 52%

Une petite musique pathétique gazouille derrière des effets sonores acceptables.

## JOUABILITE 45%

Le niveau de difficulté est trop élevé, ce qui rend la progression dans le jeu difficile et décourageante.

## DUREE DE VIE 60%

Seuls les joueurs expérimentés réussiront à en voir la totalité.

## INTERET 60%

Une conversion d'arcade qui est loin d'être géniale à cause de son niveau de difficulté beaucoup trop élevé.



# REVIEW

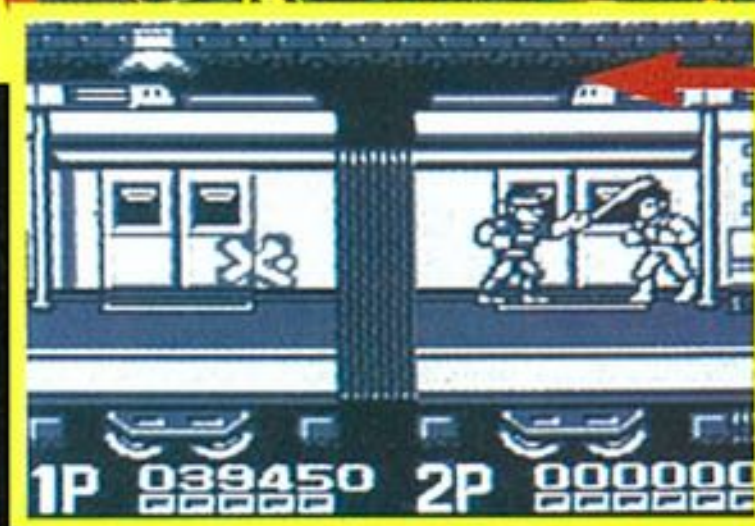


**D**ouble Dragon II est tiré du célèbre jeu d'arcade du même nom. Dans le premier volet, Billy et Jimmy Lee sont venus à bout du clan des guerriers de l'Ombre noire. Maintenant, Billy est accusé à tort du meurtre d'un membre des Scorpions. Leur ancien maître, Gordon, les a bannis, scellant ainsi leur sort. Pour rétablir la vérité, les frères vont devoir faire parler leurs poings. Billy et Jimmy devront achever 10 niveaux avant d'être confrontés au véritable assassin. A chaque fin de niveau, un guerrier les attend de pied ferme. Dans les combats de rue, tous les styles se mélangent. On trouve aussi bien un boxeur qu'un maniaque armé d'une tronçonneuse, un ninja qu'un cycliste. Mais cela ne pose pas de problème aux frères Lee. Leur technique est sans faille : coups de poings, de pieds, étranglement et projections. Et ils n'hésitent pas à terminer un adversaire à terre à grand coup de genou. Comme vous pouvez le voir, tous les coups sont permis. L'enseignement de l'école du Double Dragon a porté ses fruits. Double Dragon II est fidèle à l'esprit de son homologue d'arcade. Que ce soit dans les rues mal famées, dans le métro souterrain ou dans le building des Scorpions, il y aura toujours une horde de "bad guys" prête à en découdre avec Billy et Jimmy Lee. Il est possible de jouer à deux en connectant deux Game Boy.

*Ce voyou est un virtuose de la batte de base-ball. Le métro n'est pas un moyen de transport reposant.*



*Billy tient fermement ce punk d'une main et lui défonce la tête de l'autre.*



## COMMENTAIRE



**MARC**

J'ai beaucoup aimé Double Dragon II. Bien sûr, je suis un fou des jeux de baston et mon avis n'est donc pas très objectif. Mais je conseille vivement ce jeu à ceux qui partagent ma passion. Parfois un peu répétitifs, les combats sont cependant très amusants. On dispose d'une large panoplie de coups et les sprites sont assez précis. J'ai particulièrement apprécié la possibilité de terminer les adversaires à terre. C'est vil, bas et mesquin mais ça défoule. Et après tout, un Beat'em up est un très bon moyen de lutter contre le stress. Double Dragon est un remède très efficace, même s'il ne s'impose pas comme l'un des meilleurs jeux sur Game Boy.



*Ce boxeur est une brute sans cervelle. Avec lui, mieux vaut travailler son jeu de jambe.*

*Les bas-fonds de la ville grouillent de vermines. Il va falloir faire parler ses poings.*



*Le coup de poing sauté est le coup le plus puissant. Il est très efficace, contre les boss notamment.*



**ACCLAIM PRIX : C  
APPRECIATION**

**PRESENTATION** 80%

*La documentation est riche de nombreux dessins.*

**GRAPHISME** 80%

*Les graphismes sont de qualité.*

**ANIMATION** 75%

*Sprites assez grands pour rendre les combats vivants.*

**BANDE-SON** 75%

*La musique soutient l'action tout au long des niveaux.*

**JOUABILITE** 85%

*Des coups variés pour des combats intéressants.*

**DUREE DE VIE** 70%

*Trouvez une autre Game Boy pour jouer à deux.*

**INTERET** 80%

*Un bon beat'em up, fidèle au jeu d'arcade.*

**1-2  
JOUEURS**



**CARTOUCHE**





# REVIEW

## DE PASSAGE SECRET EN PASSAGE SECRET :



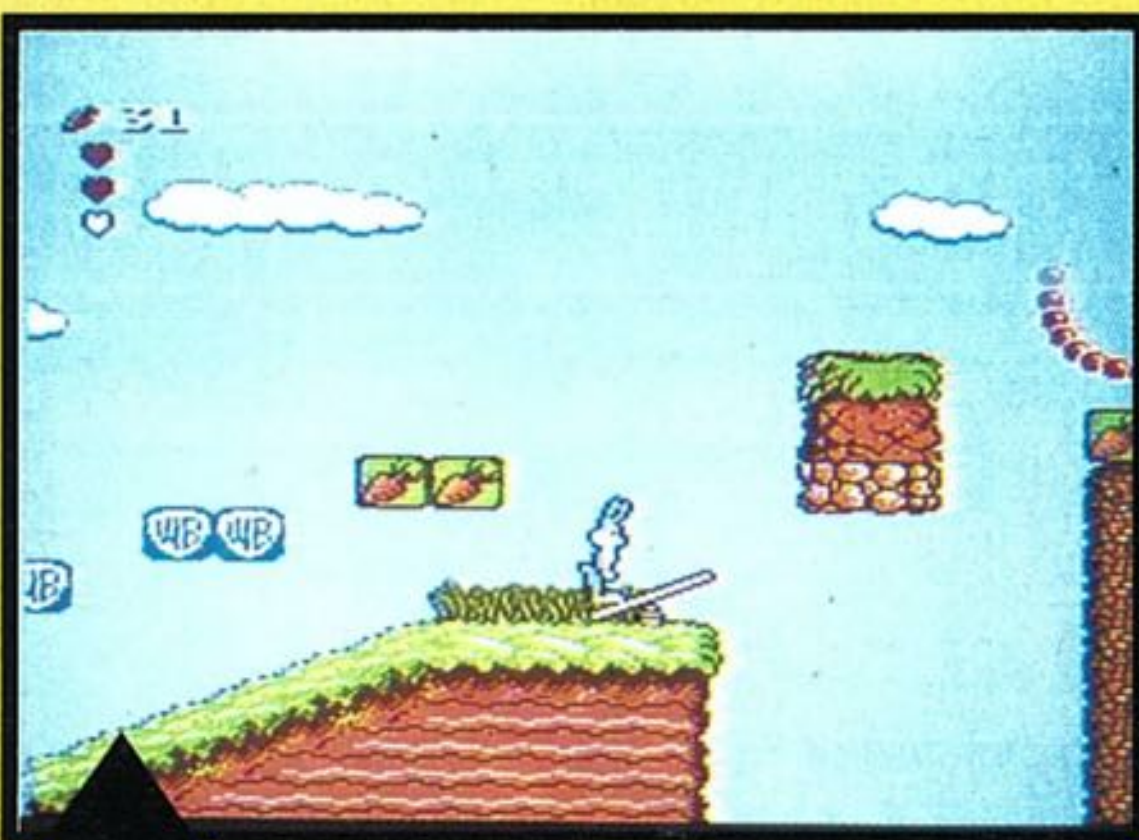
Bugs Bunny perplexe à l'entrée d'un puits !



Moisson nulle dans ce passage et Bugs Bunny en est vite ressorti

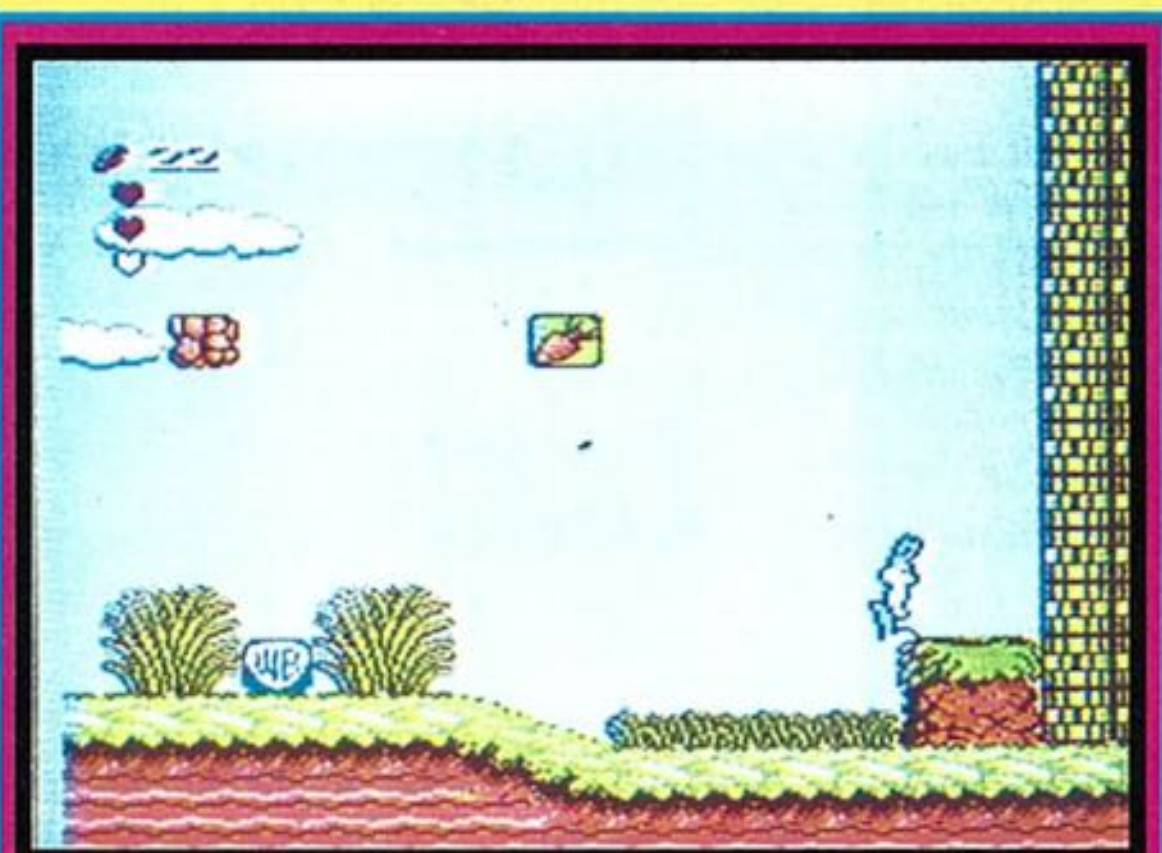


Tout va pour le mieux !



En sautant sur ce tremplin, Bugs Bunny réussira à atteindre ce puits du premier coup !

Entre les arrosoirs télescopiques et le ver luisant, quel est le chemin le plus sûr ?



Fin de parcours : notre mangeur de carottes se retrouve face à Duffy, une autre star de la Warner.



## COMMENTAIRE



ROSANNA

Complètement fanatique des cartoons, j'ai retrouvé avec plaisir Bugs Bunny et toute la bande de la Warner Bros Company. Les pièges ne cessent de se multiplier au fur et à mesure des tableaux, créant toujours de nouvelles situations pleines de suspense. Cependant, l'option continue illimitée laisse tout le temps d'explorer chaque niveau pour connaître les moindres passages secrets, sans craindre un Game Over fatidique. Du coup, la moisson de carottes,

indispensable pour gagner des vies supplémentaires aux jeux intermédiaires, perd un peu de son importance, ce qui ne nuit pas forcément à l'intérêt du jeu. Une cartouche assez amusante, dont le principe évoque fortement Sonic.

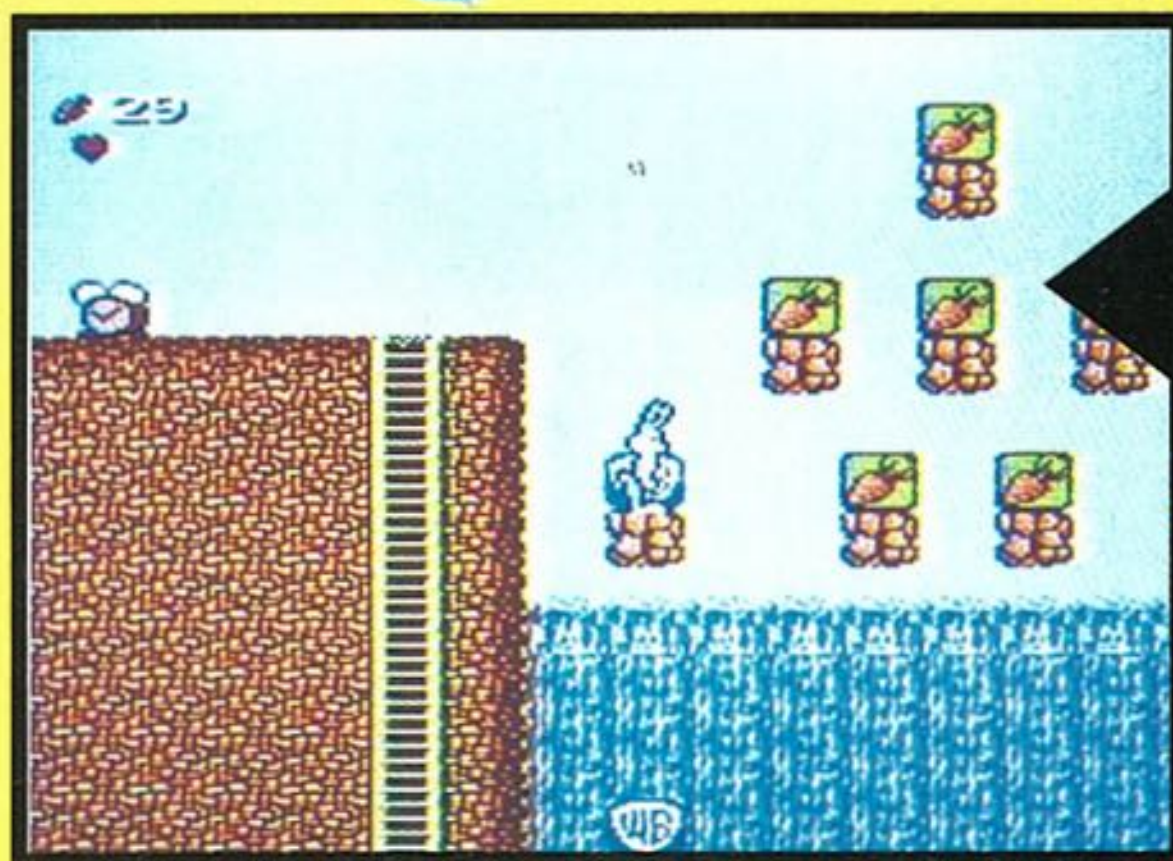
# Blow





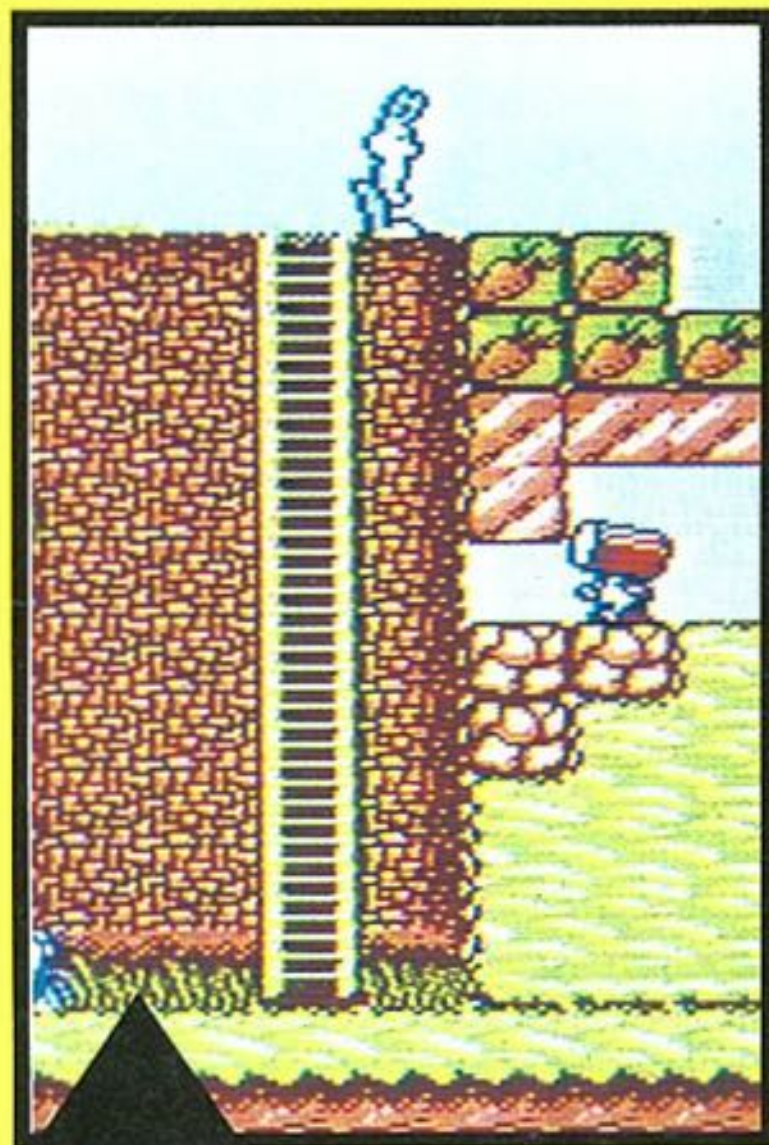


Bugs Bunny fête ses cinquante ans. Hélas ! tous les acteurs de la Warner Bros Company n'ont pas été invités à la grande fête organisée en l'honneur de notre célèbre lapin ! Très jaloux, ils ont décidé de se venger et ont truffé Looney Tune de pièges plus étonnants les uns que les autres, histoire d'empêcher Bugs Bunny d'arriver à sa soirée et de souffler ses cinquante bougies. Attention, l'objet en apparence le plus inoffensif peut se révéler le plus dangereux. Ne pas se fier aux boîtes de savon, certaines ont des pouvoirs diaboliques et leurs bulles vous assomment. Les réveils sont bien sûr autant de bombes en puissance. Que dire des appareils télescopiques d'arrosage ! Même si vous évitez leurs jets, ils semblent montés sur ressort et ils vous poursuivent impitoyablement. Les vers luisants vous laissent K.O., etc. Pour couronner le tout, les éléments eux-mêmes se défilent. Le ciel laisse tomber sur votre tête des comètes mortelles. Lorsque vous franchissez les chutes d'eau, les passerelles vous jouent des mauvais tours et disparaissent toujours au moment où vous vous y attendez le moins. Des pointes acérées sortent à tout instant du sol, lequel peut aussi s'effriter sous vos pas. Pour survivre dans ce monde hostile, se défendre et parfois se frayer un chemin, Bugs Bunny ne dispose que d'un petit marteau et il doit ramasser un maximum de carottes. Une journée épuisante !



Abondante moisson de carottes au-dessus de grandes cascades. Mais attention ! Les blocs de pierre s'effritent très vite.

Entre deux niveaux, les jeux intermédiaires comme ce bingo permettent d'augmenter son capital de vie.



En chemin, Bugs Bunny doit ramasser le maximum de carottes en évitant les gadgets ennemis.

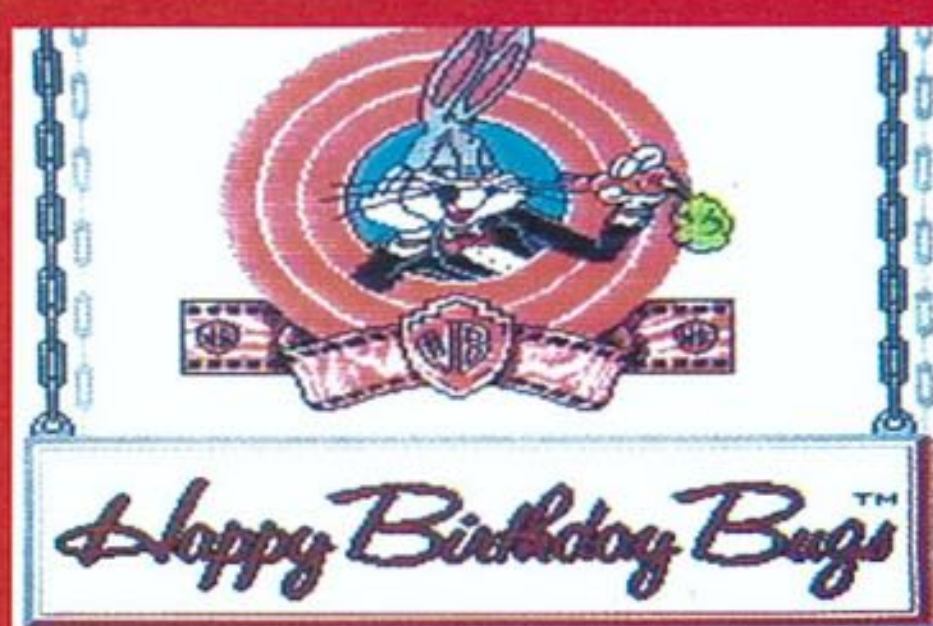


## COMMENTAIRE



CALIMITY JANE

Les dessins animés sont vraiment une mine d'or pour les concepteurs de jeux et Blowout illustre parfaitement les limites de ces reconversions. Le graphisme des personnages est directement emprunté au dessin animé, Bugs Bunny étant peut-être ici le moins ressemblant. Jusque là, ce n'est pas trop difficile. Mais ensuite tout se gâte. Les décors sont vraiment beaucoup trop répétitifs. La musique est assez insipide. L'option continue fait perdre beaucoup de son intérêt au jeu. Ceci dit, je ne voudrais surtout pas accabler cette cartouche. Le plus célèbre mangeur de carottes de la planète ne m'a pas laissé un souvenir impérissable, mais ne m'a pas non plus complètement ennuyée. Sans être indispensable, Blowout est néanmoins assez agréable.



EDITEUR : KEMCO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILEMOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : ILLIMITEE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON



PRESENTATION 65%

Une trop longue succession d'écrans avant d'arriver au cœur de l'action.

GRAPHISME 60%

Tous les héros de vos dessins animés sont là, mais les décors sont vraiment trop monotones.

ANIMATION 62%

Bugs Bunny se déplace rapidement, parfois trop pour éviter tous les pièges.

BANDE-SON 65%

Un petit air entraînant, mais inlassablement répété !

JOUABILITE 68%

Notre mangeur de carottes préféré a une fâcheuse tendance à rester suspendu dans le vide !

DUREE DE VIE 63%

Pas de grosses difficultés (peut-être atténuées par l'option continue). Question de goût !

INTERET 63%

Un jeu de plates-formes qui ne révolutionne guère le genre.





# BATTLE

Malgré leur ressemblance avec d'autres amphibiens à carapace, ces supercrapauds pas du tout ninjas mènent une vie très paisible ! Pour ces gars-là, pas question de combattre le crime... les bougres préfèrent passer leur temps à se balader à la surface de leur charmante planète : Lost Vega. Etant donné sa vilaine habitude de détruire les planètes, la méchante reine noire est interdite de séjour en ces lieux enchanteurs. Vexée, la souveraine fait enlever le plus boutonnable des crapauds ainsi que la petite amie du héros, la princesse Anjelica. Grâce à ses prisonniers, elle espère réduire nos héros en esclavage sur sa planète-forteresse. Mais son plan se retourne contre elle au moment où Rash et Zitz s'échappent de ses griffes grâce à l'aide de leur mentor, le professeur T Bird et son fabuleux vaisseau spatial, le Vautour. Rash et Zitz vont devoir se frayer un chemin à travers les nombreux niveaux composés de plates-formes du monde natal de la reine noire. Leur but est d'atteindre le centre de la forteresse où se trouvent les geôles des malheureux crapauds prisonniers, et où aura lieu la confrontation finale avec l'ignoble reine noire. De nombreux obstacles leur battront le chemin, des phacochères volants aux robots bipèdes cracheurs de laser, en passant par les fleuves de lave et les puits sans fond. Nos héros réussiront-ils à triompher des pièges tendus par la reine noire, ou sont-ils condamnés à finir leurs jours sous forme de cuisses de grenouilles dans un luxueux restaurant français ?



STILL FANCY YOUR CHANCES ?  
COME TO ME NOW, IF YOU  
DARE! HA - HA - HA - HA!

▲ La reine noire vous couvre de sarcasmes tout au long de la partie. Si vous atteignez le cœur de son domaine, elle fera tout pour vous réduire en purée ! Sexy, mais vraiment très méchante !

◀ Renvoyez ces créatures d'où elles viennent ! Vous gagnerez 500 points, et vous aurez en plus la possibilité d'utiliser leurs restes comme armes !

Rash, incapable d'atteindre le précieux tuyau, est attaqué par une immonde créature volante ! Avec une série de coups de pied sauté au menu... l'ignoble bestiole va déguster !

## LES CRAPAUDS AU TROU

Dans un autre niveau, nos héros descendent en rappel dans un gigantesque puits. Ils se déplacent en se balançant avec la corde, se laissant glisser ou grimper, selon la situation. Les ennemis attaquent nos courageux aventuriers des marais de tous les côtés, et des bestioles verdâtres mettent à profit leurs connaissances en arts martiaux pour les combattre. Ici, vous pouvez vous battre à l'épée avec des becs de pingouins aiguisés comme des rasoirs, et vous propulser d'un mur à l'autre pour écraser les gêneurs !



## LA FUREUR DU CRAPAUD!

Les pieds et poings palmés de nos crapauds ninjas sont des armes redoutables et bien peu d'ennemis résistent aux coups portés par ces appendices écaillés. Pour venir à bout des adversaires, nos héros disposent d'une botte secrète : un coup porté avec le tranchant de la main ! Ces batraciens peuvent aussi envoyer des coups de pied en sautant, charger et ramasser des morceaux de robots pour les lancer sur leurs adversaires.

▲ La botte secrète en action ! Avec elle, vous aplatissez n'importe quel ennemi !



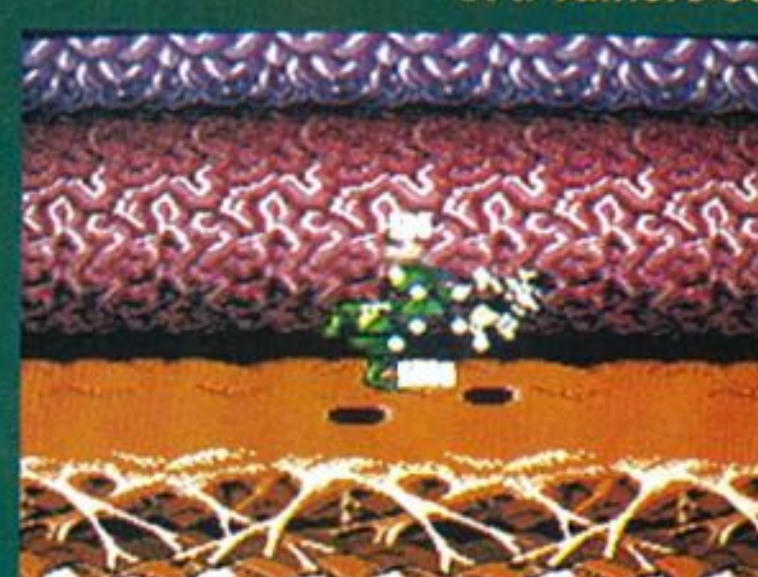




# BATTLETOADS



▲ Rash est encerclé ! Réussira-t-il à ramasser l'arme et à vaincre ses adversaires ?



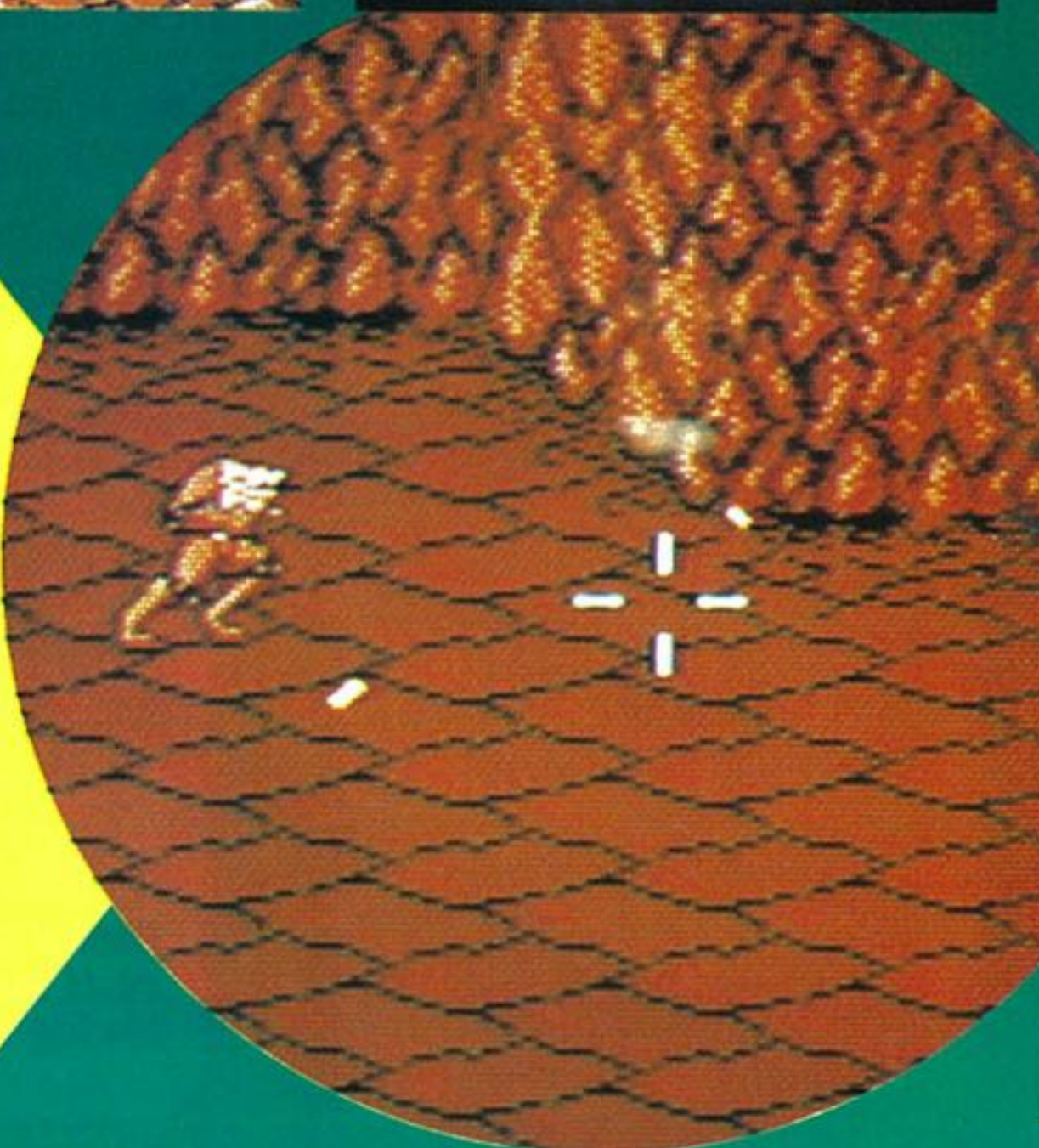
▼ Comme d'autres célèbres amphibiens, nos crapauds ont un look de surfers californiens et causent "branché" (chez eux ça se dit : "branchies"). Plutôt cool, non ?



▲ C'est dans cet étrange souterrain que Rash va découvrir les indispensables motojets !

## ECLATONS LES ROBOTS!

Certains ennemis requièrent des tactiques de combat particulières... Nos crapauds se retrouvent par exemple à la fin du premier niveau devant un robot géant équipé de gros canons laser. L'action se déroule alors en vue subjective, montrant ce que voit le robot dans sa ligne de mire. Il faut donc éviter les tirs de laser tout en ramassant des rochers pour les lancer sur la machine. Trois tirs réussis et le robot éclatera en miettes !



## COMMENTAIRE



### RAD

L'idée d'un jeu de plates-formes de plus sur la NES n'était pas enthousiasmante, même si le jeu original sur Game Boy était fabuleux. De plus, le titre, Battletoads ("les Guerriers Crapauds"), ne présageait rien de bon. Certes, Battletoads a de nombreux points communs avec d'autres jeux, mais n'a conservé que le meilleur de chacun d'entre eux. La présentation est soignée, avec des intros dans le style des dessins animés et d'excellentes séquences spectaculaires. On ne retrouve pas cette qualité de graphisme tout au long du jeu : les sprites sont un peu trop petits, même s'ils sont très bien animés. Le son est supportable, avec des musiques discrètes et un bon nombre de bruitages amusants. C'est surtout la jouabilité qui fait ressortir Battletoads du lot. Il s'agit en fait plus d'un beat-them-up, avec plein d'adversaires à cogner, que d'un jeu de plates-formes. Côté défauts, on remarquera quelques erreurs dans la détection des collisions, ce qui provoque quelques morts pas franchement justifiées et particulièrement frustrantes. Une des grandes qualités de Battletoads, c'est sa variété. Il y a tellement de séquences différentes comme les poursuites en motojet, la descente dans le puits ou les combats contre les robots, qu'il est difficile de s'ennuyer. Le niveau de difficulté est plutôt élevé, et il y a un bon nombre de niveaux, ce qui fait que, même si ces derniers ne sont pas très longs, il vous faudra du temps pour en venir à bout. Les bons jeux de castagne se faisant rares sur la NES, Battletoads vaut donc largement son prix.





Vue depuis la tourelle à mitrailleuses de l'ennemi. Guidez Rash et ramassez des rochers pour les jeter sur la tourelle. ▼



## COMMENTAIRE



JULIAN

Mélange de différents types de jeux tous passionnants, doté de bons graphismes, d'un solide sens de l'humour et d'une jouabilité exemplaire, Battletoads est un jeu original auquel j'ai accroché tout de suite. Le jeu est conçu de façon à ce que vous alliez un tout petit peu plus loin à chaque partie, et permet aux champions du genre de faire la démonstration de leurs talents en récoltant des bonus à tour de bras.

C'est pourquoi on revient toujours au jeu, même après l'avoir complètement exploré. Battletoads est sans aucun doute un des meilleurs jeux auxquels il m'ait été donné de jouer depuis longtemps. Ne le ratez sous aucun prétexte !



▲ Rash gobe une délicieuse mouche d'un coup de langue agile ! Cela augmente son niveau d'énergie.

## MOTOJETS

Chacun sait que les crapauds se déplacent en effectuant des bonds, mais les batraciens de Battletoads préfèrent s'y prendre autrement... A certains endroits du jeu, ils enfourchent en effet de puissantes motojets empruntées à leurs ennemis ! Assommez ces derniers, piquez-leur leurs véhicules, et en avant pour une petite escapade à fond la caisse ! Méfiez-vous des murs qui vous barrent le chemin et profitez des capacités de saut des motojets pour les éviter... A pleine vitesse, tout est une question de timing.



## JEU D'ARCADE

Battletoads est si populaire aux Etats-Unis que Leland, la société à qui on doit déjà Ivan Ironman Stewart's Super Off-Road, est en train d'en faire une machine d'arcade. Le jeu restera semblable à la version NES, mais les graphismes et les sons seront améliorés. Tout comme Ivan Ironman..., Battletoads permettra à trois joueurs de s'entraider.



PRESS START TO PLAY

COPYRIGHT 1991 RARE LTD.  
LICENSED TO TRADEWEST  
BY RARE COIN-IT, INC.

EDITEUR : TRADEWEST

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 90%

Option deux joueurs, genre dessins animés et séquences spectaculaires.

GRAPHISME 90%

Des sprites petits, mais bien animés, accompagnés de décors intéressants et d'une bonne dose d'humour.

BANDE-SON 87%

Les musiques n'interrompent pas le jeu, même si elles n'ajoutent rien à l'ambiance, et les bruitages sont plutôt bons.

JOUABILITE 92%

Rapide et passionnant. L'action ne vous laisse aucun répit, on s'amuse vraiment.

DUREE DE VIE 90%

Les niveaux ne sont pas très longs ni faciles et sont suffisamment variés pour vous éviter de vous ennuyer.

INTERET 90%

Battletoads est un jeu passionnant et varié qui mérite de figurer dans toutes les logithèques !



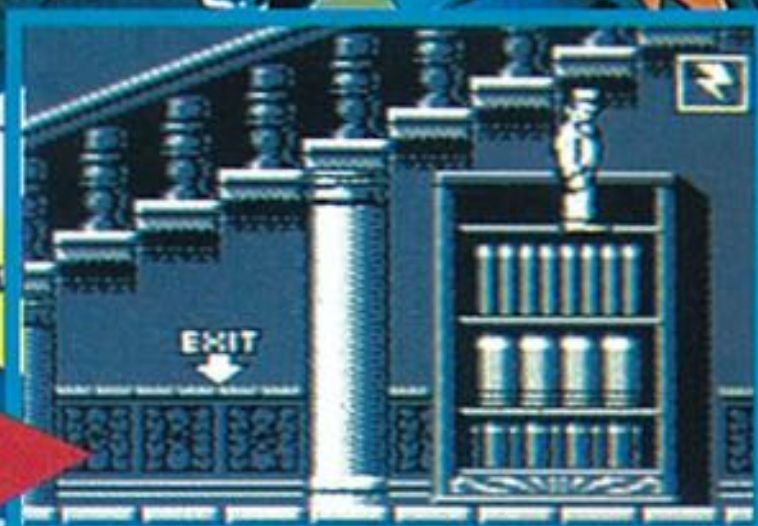
## PREVIEW



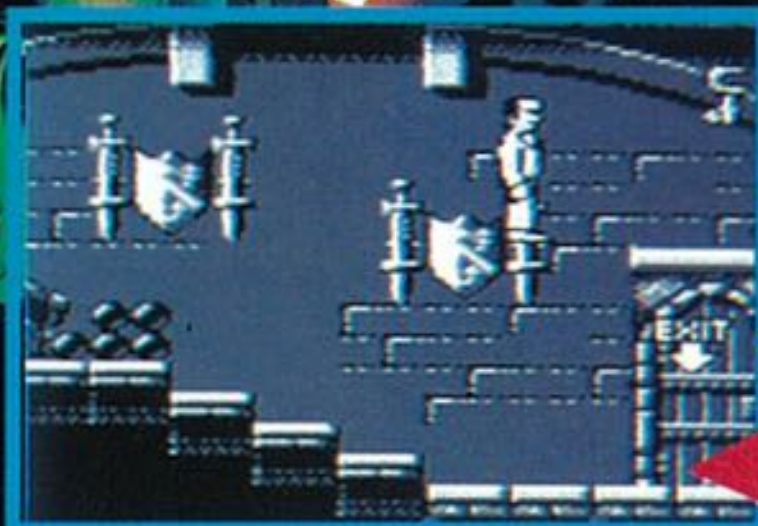
Docteur Franken, plus connu sous le nom de Franky, part à la recherche de son amie Bitsy. La tâche aurait été aisée si ladite jeune fille n'avait pas subi quelques désagréments. En effet, les éléments qui la composent ont été éparpillés à travers les salles du château. Et cela se complique quand on voit l'étendue du terrain : plus de 230 pièces et salles secrètes réparties sur plusieurs étages ! Vous commencez au troisième étage, dans le deuxième salon. Deux fauteuils moelleux sont placés de part et d'autre d'un feu de cheminée. Mais ne vous y trompez pas : les innombrables ennemis ne vous laisseront aucun répit et vous aurez peu de temps pour apprécier les décors. Pour vous aider dans vos recherches, vous disposez d'une carte des lieux. Elle affiche l'étage où vous vous trouvez avec, pour certains endroits, un point d'interrogation qui vous indique la position des objets à ramasser. Par exemple, au troisième étage, il y a un livre et une clef qui vous donne accès aux étages un à quatre du château. La difficulté n'est pas tant de découvrir ces objets que d'arriver vivant jusqu'à eux. Vous pouvez trouver de l'énergie soit en ramassant des icônes symbolisées par un éclair, soit en se rendant dans la chambre située au quatrième étage. Autre difficulté : attraper les bonus ou objets. Ils sont inaccessibles par un simple saut. Il faut se servir des éléments du décor pour les atteindre : sauter sur le manteau de la cheminée, prendre son élan pour atteindre l'armure et enfin se saisir de l'objet. Réflexion et action se combinent. L'interaction entre le héros et les objets va plus loin. Votre progression tout au long du jeu, vos choix stratégiques ou l'ordre dans lequel vous ramassez les objets relancent l'intérêt du jeu à chaque nouvelle partie. Techniquement, l'animation est proche de celle de Prince of Persia. Lorsque le joueur tombe d'une hauteur, l'écran tremble pour simuler sa chute. Pour la bande-son, attendez-vous à de la grande musique : la sonate au clair de lune de Beethoven ! Enfin, Docteur Franken vous donne la possibilité de sauvegarder la partie à n'importe quel endroit du jeu. Vous devrez attendre quelques mois pour aider Franky à retrouver Bitsy. Il sera disponible en juin sur Game Boy et en octobre sur NES et Super NES (Editeur Elite).

# Dr. Franken

La bibliothèque n'est pas seulement réservée aux érudits.



Le décor est une aide indispensable dans votre quête.



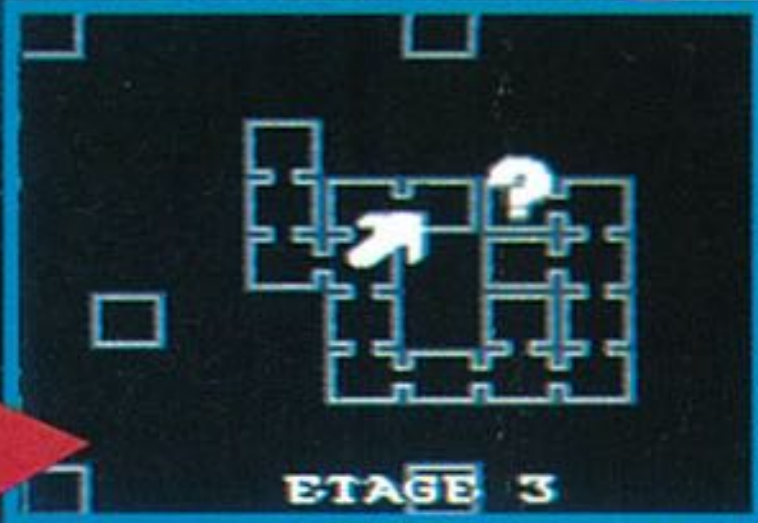
Les tonneaux qui dévalent l'escalier causent de nombreux dégâts.



Faites le plein d'énergie grâce à ce générateur.



La carte du début de jeu. Rejoignez la salle marquée du point d'interrogation. Une surprise vous y attend.



La forme gélatineuse en haut de l'horloge est redoutable, elle envoie des boules de feu à droite et à gauche.



Difficile d'éviter les bouteilles qui tombent de l'armoire. Passez votre chemin rapidement.



Enfin à l'air libre !







## REVIEW

Pour éviter les projectiles lancés par les

trois monstres et les approcher sans risque, il faut tout d'abord se réfugier derrière la table en bas de l'écran.

Puis, vous vous faufilez vers la seconde table. Enfin, il faut rejoindre au plus vite le haut de l'écran à droite. Grâce à ces planques, vous serez intouchable.

Tout le monde connaît l'histoire des chasseurs de fantômes, non ? Ils furent à l'affiche d'un des plus grands films comiques des années 80. Dans ce deuxième épisode, on les retrouve, armés de leur célèbre pulvérisateur, transformés en défenseurs de la veuve et de l'orphelin. L'ancienne amie de Peter, le leader du groupe, les appelle à l'aide car son enfant a été kidnappé par l'odieux Vigo, chef des fantômes "envahisseurs". N'écouter que leur courage, les gentils garçons partent à la recherche de l'enfant à travers les six niveaux du jeu. Ces lieux sont représentés en vue plongeante de trois quarts et vont du palais de justice aux égouts en passant par le métro et le musée des beaux-arts. A la fin de chaque niveau, un boss vient vous chatouiller les narines. Il arrive même qu'ils se mettent à deux pour vous anéantir. Mais avant de vous mesurer à eux, il faudra aspirer tous les autres sous-fifres qui hantent les lieux. Des qu'un endroit est nettoyé, une flèche vous indique la route à suivre.

# GH<sup>OST</sup>BUSTERS



La flèche vous informe que la salle a été complètement nettoyée. En route vers de nouvelles aventures.

## COMMENTAIRE



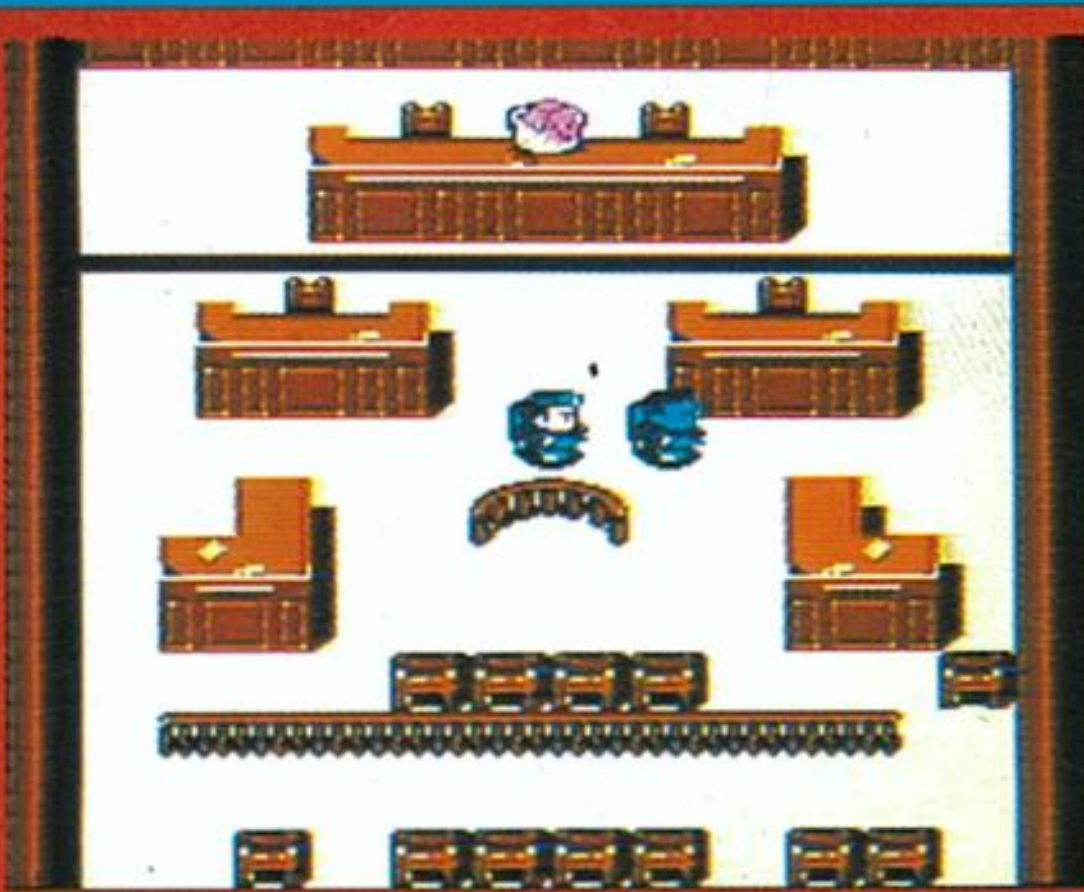
AXEL

L'adaptation de films à succès pour consoles (ou micro) ne veut pas forcément dire jeux réussis. La preuve, ce nouveau Ghostbusters II.

Si les décors sont finement travaillés (les tunnels du métro par exemple), on est déçu par la qualité très moyenne des sprites. On a beaucoup de mal à distinguer les deux membres de l'équipe et la représentation des monstres manque de soin. L'action trop répétitive ne m'a pas convaincu et la jouabilité est loin d'être irréprochable. Le premier niveau est très facile en comparaison des autres. Un jeu d'arcade qui ne casse pas des briques.

## TIP !

POUR ABATTRE LES FRÈRES SCOLARI, LES BIG BOSS DU NIVEAU 1, il faut se réfugier en bas à droite de l'écran. Au bout de quelques secondes, les deux affreux se jettent sur vous. PAS DE PANIQUE : RETRANCHÉ DERRIÈRE LES BANCs DU PALAIS DE JUSTICE, vous gardez votre doigt appuyé sur le bouton A jusqu'à ce qu'ils virent du bleu au rouge. Cela peut demander plusieurs longues secondes avant qu'ils ne disparaissent définitivement.

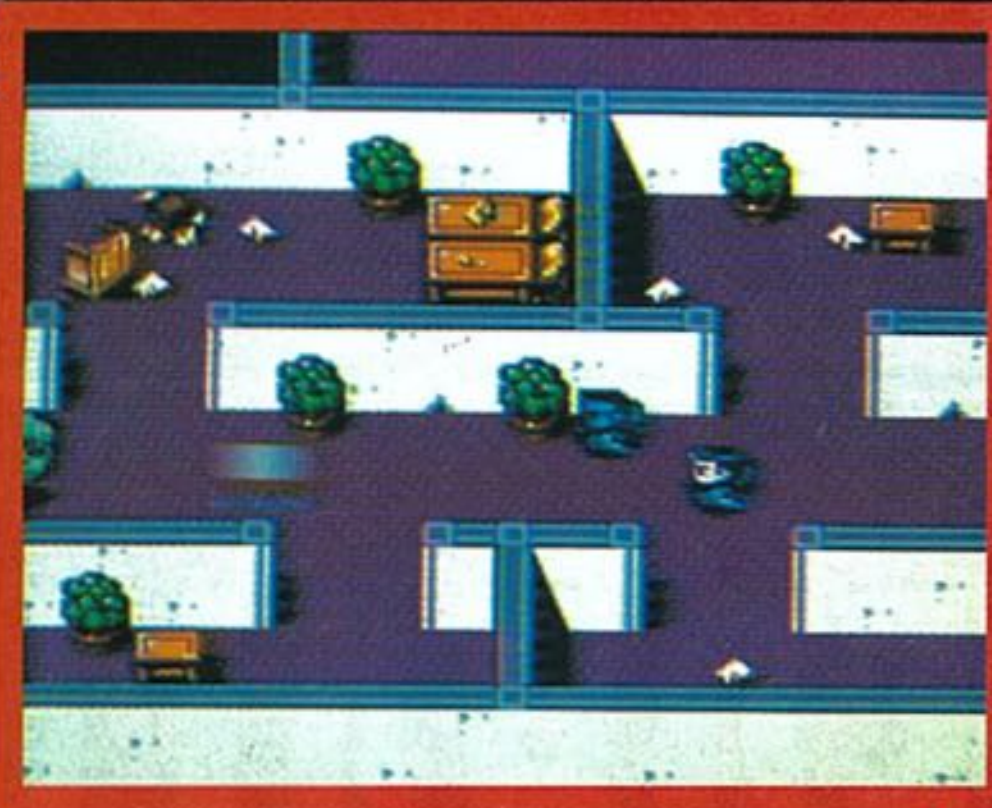


Monstre de fin de deuxième niveau. Il crache des boules de feu.





# RS II

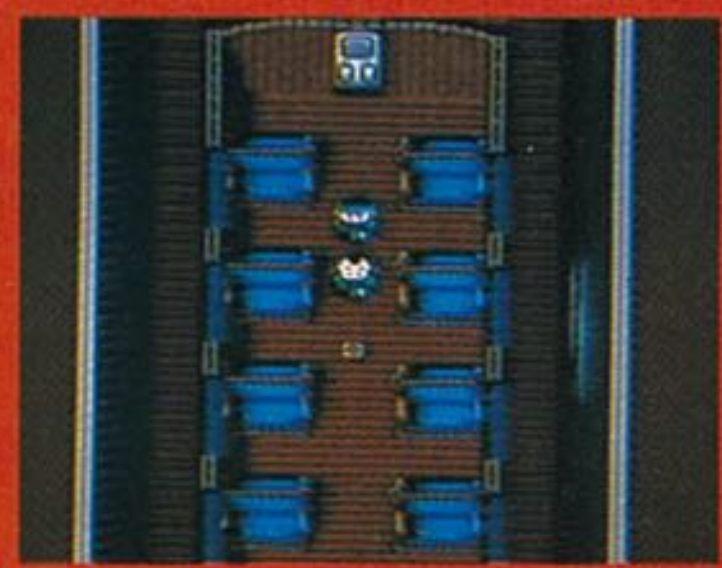


Pour passer ce monstre, il faut jouer à cache-cache avec la table roulante.

La tache noire est un fantôme qui apparaît par intermittence. Restez vigilant.

## RAPPEL

Ce nouveau Ghostbusters II n'a rien à voir avec celui de Nintendo (Consoles + Hors Série). En revanche, les possesseurs de Game Boy ne seront pas dépayés : c'est presque le même que celui sur portable (Consoles + N°4).



Monstre de fin de deuxième niveau. Il crache des boules de feu.

## COMMENTAIRE



NAVARRO

Ce que l'on peut retenir de cette cartouche, c'est l'originalité des déplacements des joueurs. L'un ne va pas sans l'autre et leur complémentarité est essentielle. Même si vous dirigez effectivement un seul personnage,

vous devez toujours avoir un œil sur le second. Techniquement, Ghostbusters II est très moyen si ce n'est la bande musicale qui s'adapte parfaitement à l'action. La difficulté du jeu est raisonnable bien que certains monstres de fin de niveau vous donnent du fil à retordre. Dans l'ensemble, un jeu agréable, sans plus.

## SUS AUX FANTOMES

Pour attraper les fantômes, il faut être parfaitement synchronisé. Dans un premier temps, le personnage principal (celui que vous dirigez et qui est le plus vulnérable) gèle le monstre (bouton A). Il reste immobilisé quelques secondes, le temps pour le second Ghostbuster de sortir son arme (bouton B) et de l'aspirer. Cela paraît simple, mais il faut toujours vérifier que le deuxième garçon reste dans l'axe du premier, sinon votre action contre le fantôme risque d'être stérile.



EDITEUR : HAL LABORATORY

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0

CONTROLE : MOYEN



CARTOUCHE

PRESENTATION 21%

Pas ou peu d'écrans intermédiaires et aucune option. C'est bien pauvre.

GRAPHISME 45%

Seuls certains décors sauvent le jeu.

ANIMATION 43%

Aucune souplesse dans les mouvements et le scrolling multidirectionnel est assez lent.

BANDE-SON 81%

La célèbre musique du film. Ce n'est pas mal du tout.

JOUABILITE 59%

Il faut un peu d'entraînement avant de maîtriser complètement le déplacement des deux joueurs.

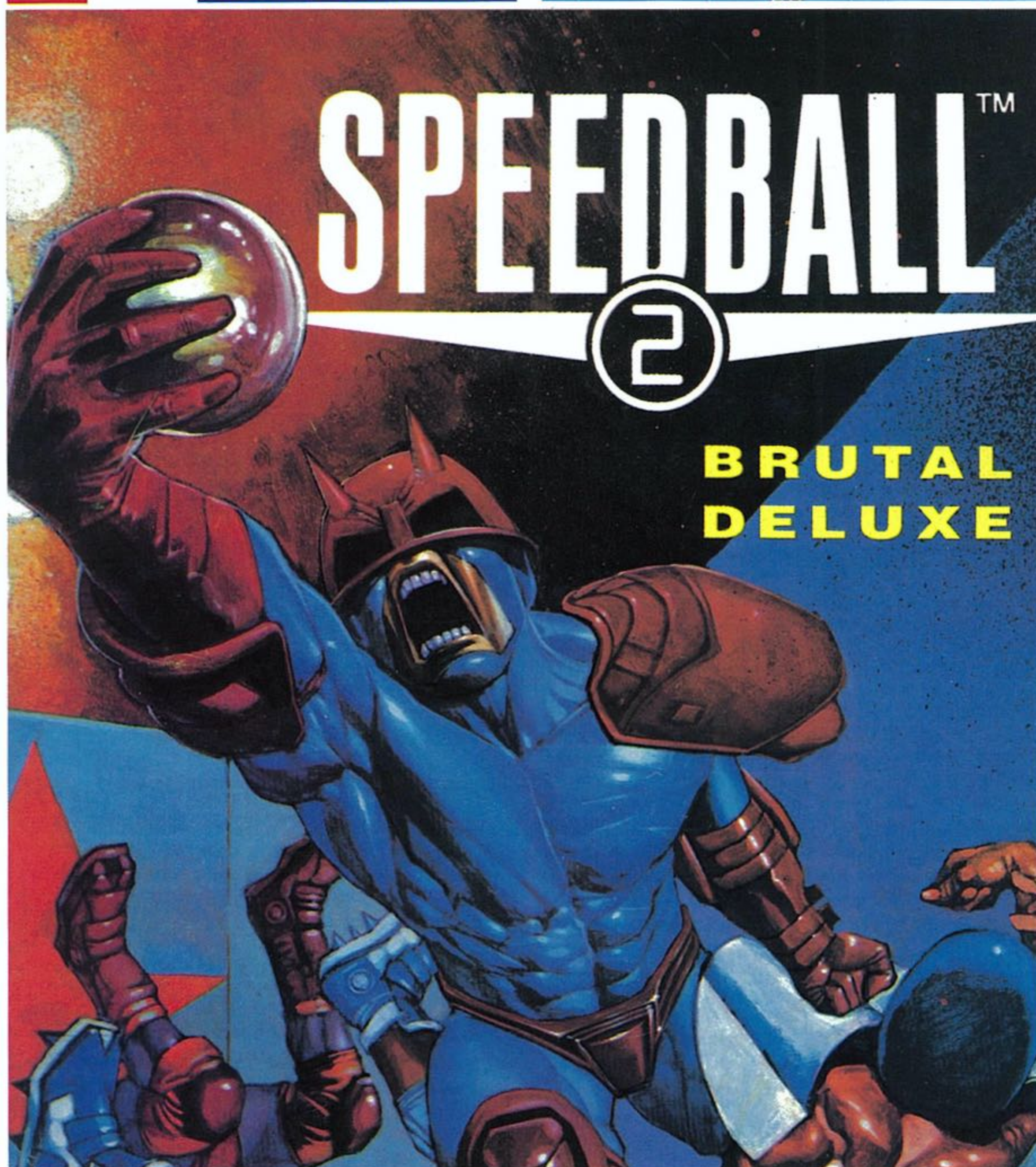
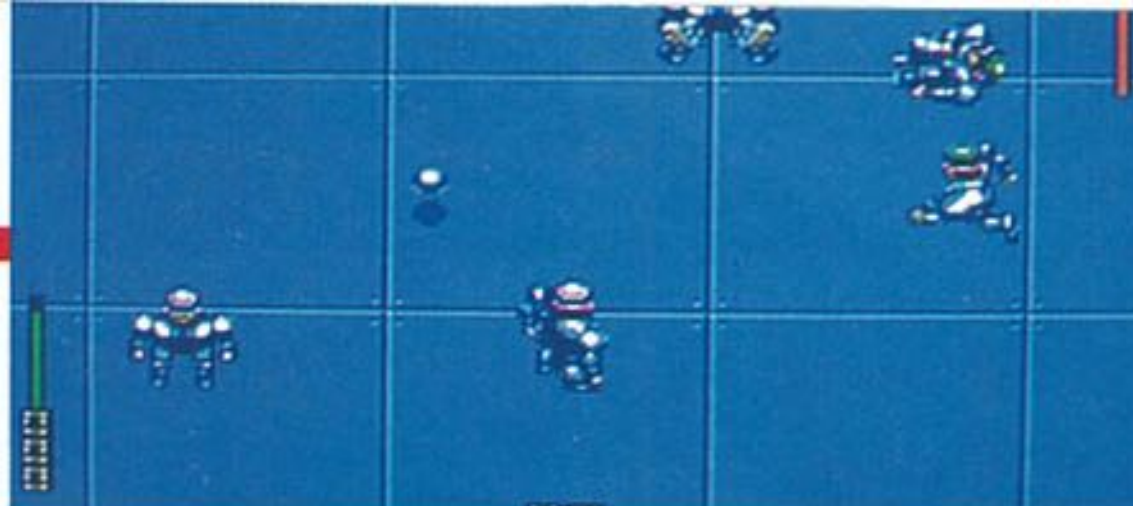
DUREE DE VIE 54%

Les six niveaux, très différents, devraient vous retenir quelques heures devant votre écran.

INTERET 58%

Réservé aux incondtionnels des Ghostbusters.





## SCORES ET MULTIPLICATEURS

Habituellement, chaque but vaut 10 points, mais il y a différentes façons d'augmenter leur valeur. Il y a des multiplicateurs de score au milieu de chaque mur. Lancez la balle dans l'un d'eux et la valeur de vos prochains buts s'en trouvera multipliée. Face à certaines équipes de division 1, ce système de multiplication de points vous permettra peut-être de gagner.

## ALLUMEZ LES ÉTOILES!

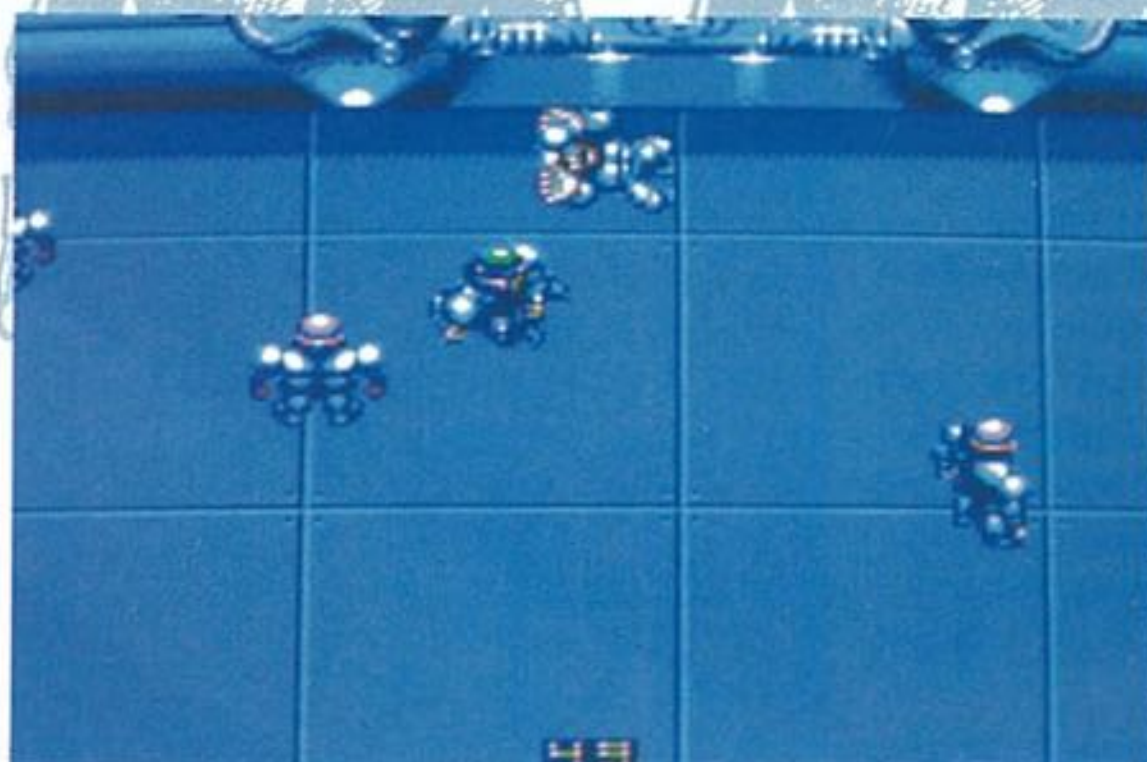
Marquer des buts ne suffit pas pour gagner. Par exemple, il y a des étoiles posées sur les murs qui vous donneront des points si vous les touchez avec la balle. Deux points vous sont accordés pour chaque étoile allumée, et vous récoltez un bonus de 10 points si vous allumez les 5. Comme un but vaut seulement 10 points, les étoiles doivent retenir votre attention.



▲ Quelle bagarre!

Nous sommes en l'an 2029 et Speedball, ce jeu sanglant, a été proscrit. Les stades clandestins sont fermés et le jeu a officiellement disparu. Cependant, le gouvernement constate une augmentation de la criminalité, conséquence indirecte de la disparition de Speedball. Donc, pour revenir à une société plus stable, il crée, sous son contrôle, un jeu directement inspiré de Speedball mais encore plus violent. Deux divisions du championnat sont rapidement créées avec de nouvelles équipes rassemblant des joueurs expérimentés et des nouveaux venus, pleins de talents, qui veulent tenter leur chance. Comme dans le Speedball original, l'objectif est de rapporter le plus de points. Mais dans ce nouveau jeu, ce n'est pas uniquement marquer des buts qui est important. Les autorités ont placé des dispositifs ingénieux au milieu du terrain qui rapportent des points supplémentaires. Le scrolling aérien vertical a été remplacé par un scrolling multidirectionnel. Et comme dans le premier, il n'y a pas de règles, seules comptent la vio-

lence et l'habileté. Vous commencez comme manager de Brutal Deluxe, l'équipe la plus nulle de Speedball II. Avec vos aptitudes de gestionnaire et vos réflexes de joueur d'arcade, vous devez mener votre équipe au sommet du tableau du championnat. Simple... n'est-ce pas?



Pour réussir chacun de ses matchs, il faut préparer son équipe. Avant chaque rencontre, vous avez l'opportunité d'augmenter les attributs de chaque joueur. L'argent ramassé lors des matchs sert en partie à regonfler les muscles et le moral des troupes! Vous pouvez concentrer l'entraînement sur un joueur particulier ou augmenter un attribut de l'équipe entière. Autrement, vous pouvez gagner du temps en sélectionnant la touche All qui augmente les qualités de chaque joueur. Force, résistance, intelligence et vitesse sont les attributs dont disposent les joueurs.



## REVIEW



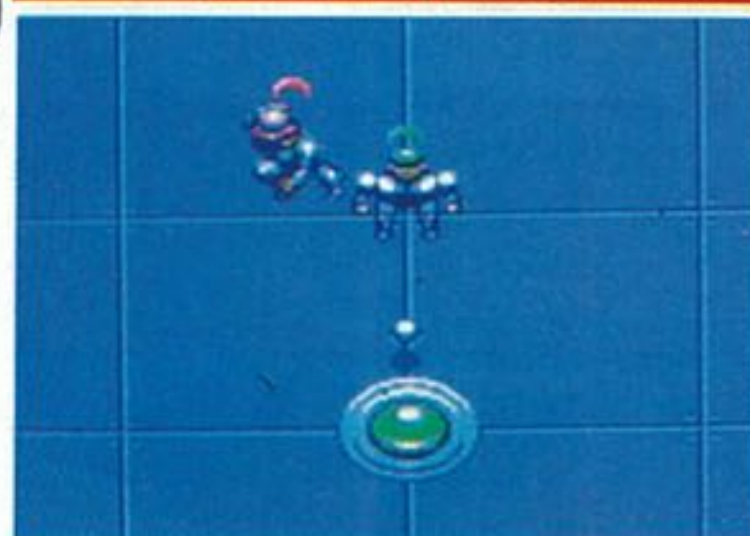
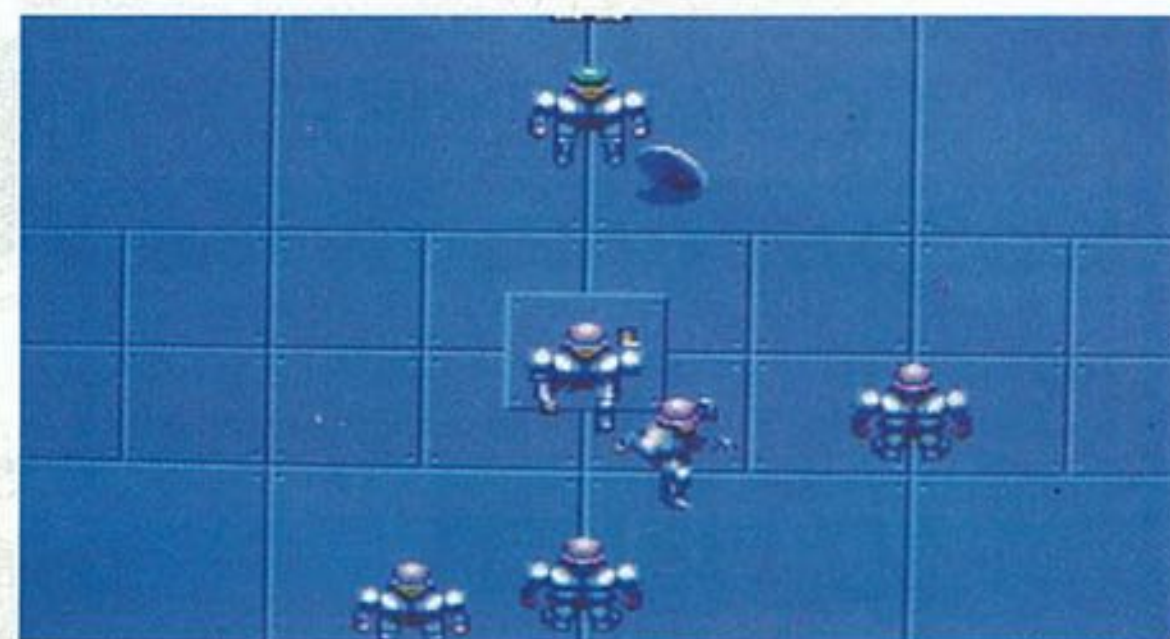
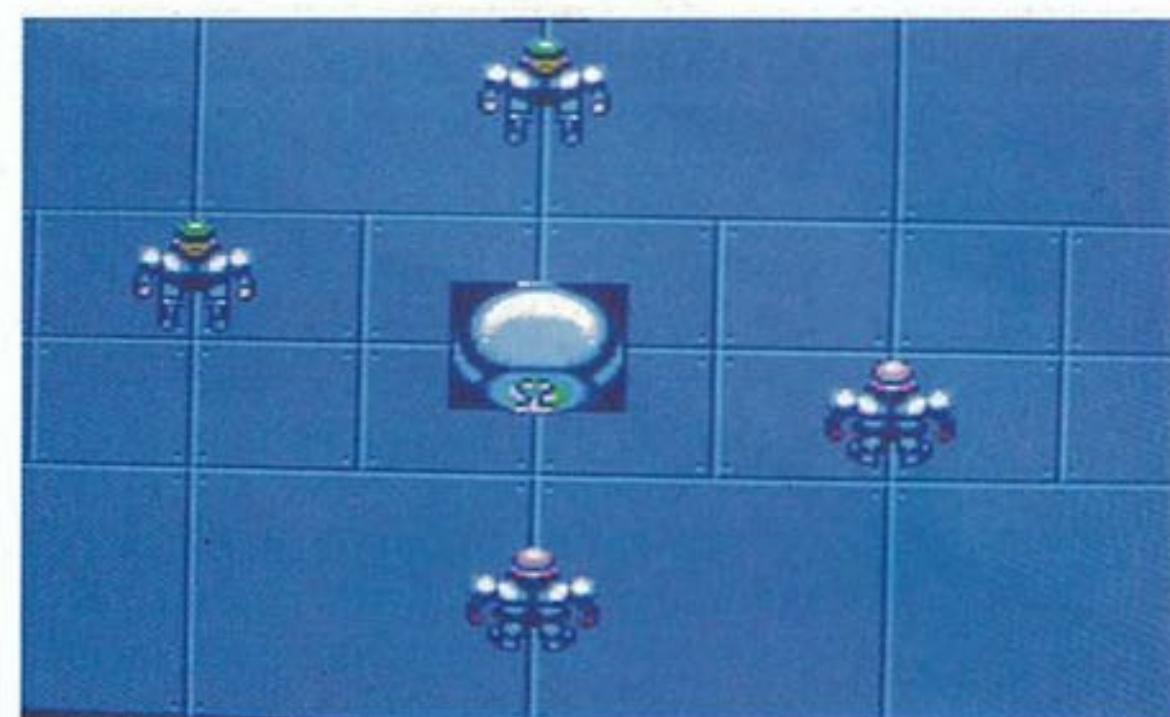
## COMMENTAIRE



RICH

Speedball sur Master System ne m'avait pas vraiment impressionné. Celui-là, si. L'original était assez lent et, à la longue, il devenait lassant. Dans Speedball II, le problème ne se pose pas, tant la

vitesse de scrolling et des animations est impressionnante. Pour ce jeu, la Master System peut rivaliser avec l'Amiga. Les graphiques sont magnifiques. Manifestement, les couleurs et la définition ne sont pas aussi belles que celles de la version 16 bits, mais le jeu actuel reste très proche de la version originale. Mon seul reproche est que le comportement du joueur n'est pas aussi développé que sur la version Amiga et l'absence de scanner de type Kick Off vous empêche de faire de longues passes précises et d'avoir une vision globale de la position de vos joueurs. En dehors de cela, Speedball II est une excellente simulation de sport (futuriste !) qui fera le bonheur des possesseurs de Master System.



▲ Faites rebondir la balle sur le dôme pour obtenir des points.

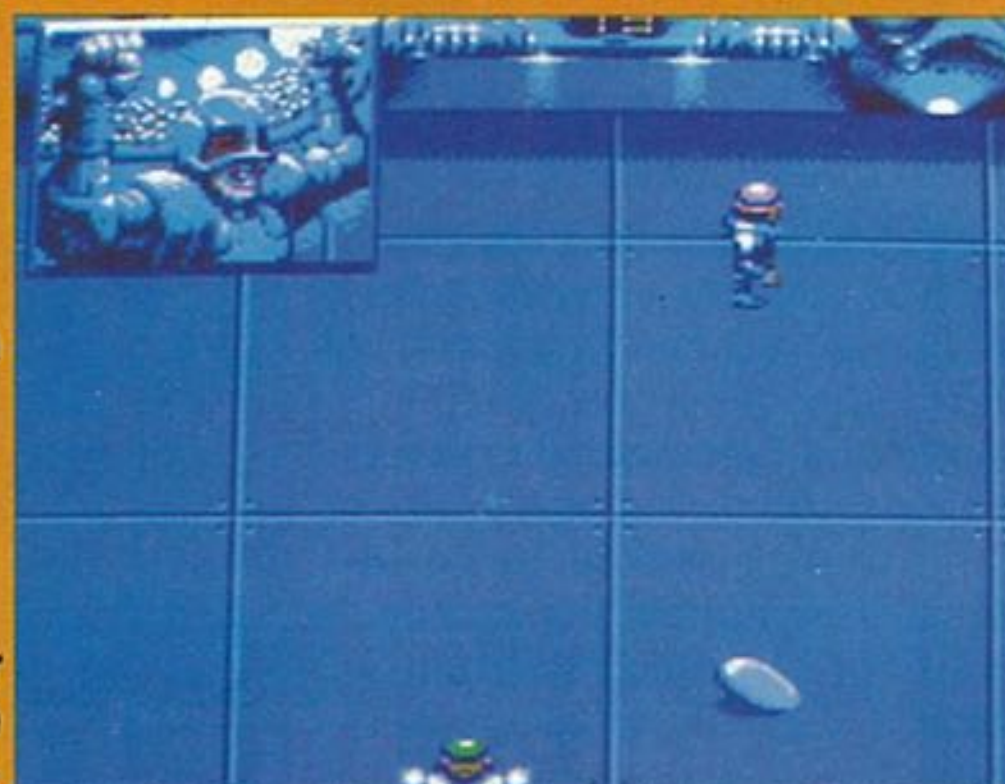


## TROISIEME MI-TEMPS



## LA COURSE AUX BONUS....

Lors des matchs, vous verrez apparaître, sur le sol, des bonus. Il faut savoir les reconnaître et ramasser uniquement ceux dont vous avez besoin. Leurs effets sont différents. Par exemple, il y a des bonus qui augmentent votre vitesse et votre puissance. D'autres agissent négativement sur l'équipe adverse : ainsi le bonus qui fige l'adversaire, vous laissant la voie libre pour marquer un but. Dans le mode 2 joueurs, le bonus d'inversion de joystick rendra fou votre concurrent.







## REVIEW

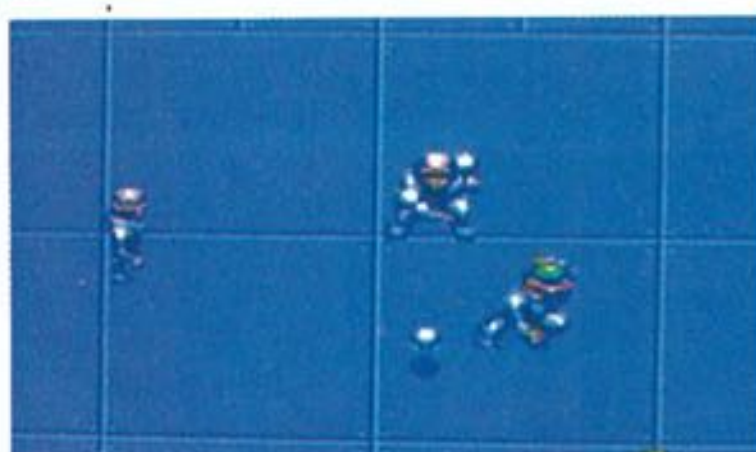
## COMMENTAIRE



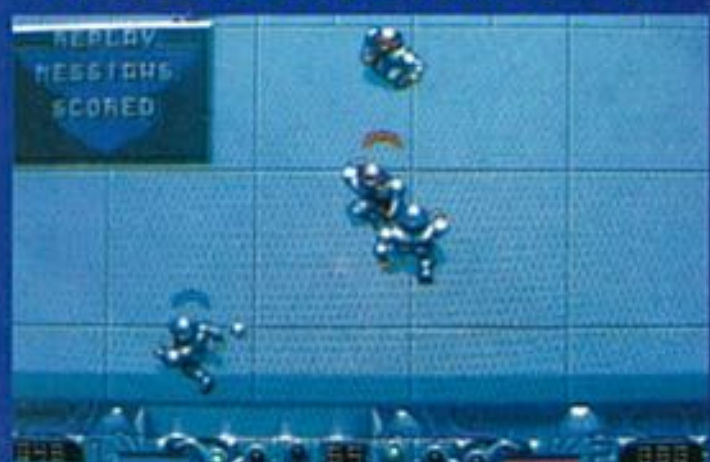
JULIAN

En plus de ses graphismes superbes, Speedball II développe une action rapide et excitante, spécialement dans le mode 2 joueurs. Cette adaptation sur Master System est légèrement plus difficile à jouer que sur la version Megadrive. Ce n'est évidemment pas l'ordinateur qui en souffre, mais les membres de l'équipe qui ne sautent pas très haut et par conséquent ne parviennent pas à faire des passes longues. Ce léger défaut peut être facilement corrigé si vos joueurs utilisent la tactique des passes courtes.

A part cela, il n'y a rien à redire, et les fans de sport qui recherchent des jeux provocants et hyperviolents doivent posséder Speedball II à tout prix.



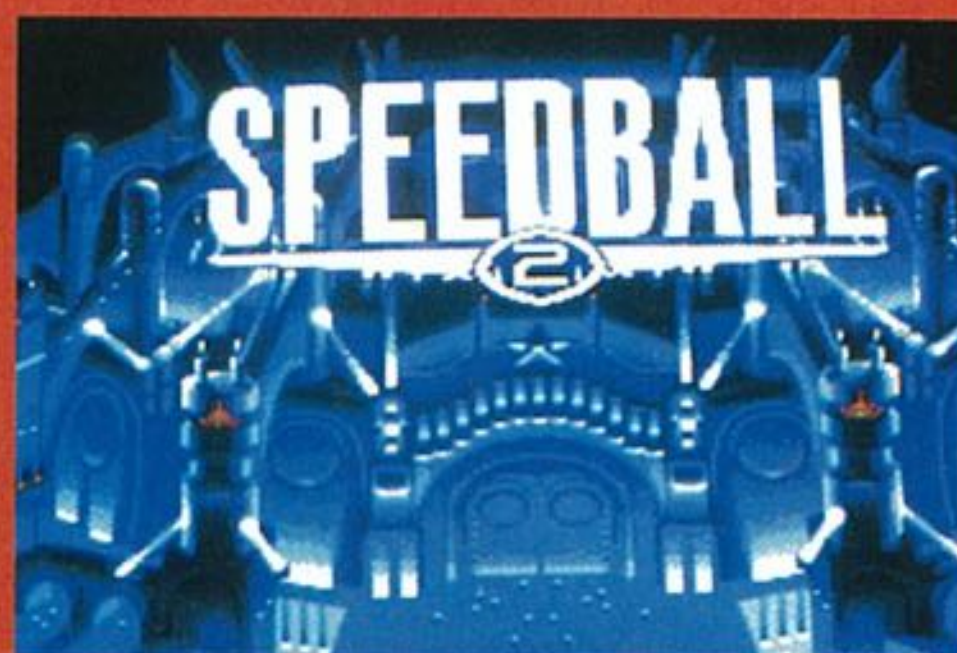
▲ Chaude action devant les buts !

MEGAJEU  
SUR  
MEGADRIVE

Les lecteurs assidus de Consoles + se rappellent sûrement du test de Speedball II sur Megadrive paru dans le numéro 5 de janvier. Le principe de jeu est comparable à la version Master System mais avec une qualité de graphismes et de sons supérieure. C'est pour cette raison qu'elle a reçu l'excellente note de 91%.

## LE PREMIER SPEEDBALL

Comme le savent tous les possesseurs de Master System, une version du premier Speedball est disponible. Ce jeu est plus simple que Speedball II et dispose d'une aire de jeu plus petite et d'un scrolling vertical. Sa jouabilité est inférieure et il n'y a pas de joueur de milieu de terrain. Cela dit, c'est un jeu qui procure beaucoup de plaisir et il vaut la peine que l'on s'y intéresse.



EDITEUR : IMAGE WORKS

PRIX : D

DISPONIBILITE : MAI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : RAPIDE

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

## PRESENTATION 88%

Les options sont joliment présentées. Championnat, Coupe, options deux joueurs... vous avez l'embarras du choix.

## GRAPHISME 90%

L'animation des sprites n'est pas excellente, mais les décors sont superbes et le scrolling très efficace.

## BANDE-SON 79%

Les effets sonores sont bons et les musiques sont fidèles à celles d'origine.

## JOUABILITE 87%

L'action violente vous accroche dès le début.

## DUREE DE VIE 86%

Bien des parties en vue avant d'être la meilleure équipe ! Les rencontres à deux joueurs vous tiendront éveillés.

## INTERET 86%

Excellente simulation de sport futuriste dont la Master System peut être fière.



## REVIEW



Jadis, les mineurs avaient un métier de rêve : en creusant profondément le sous-sol de leur région, ils devenaient propriétaires de cristaux à la valeur inestimable. Mais en transformant le sol en gruyère, ils réveillèrent de terribles démons. Ces derniers sortirent de leur sommeil et obligèrent les mineurs à quitter les lieux. Aujourd'hui, la seule chance de les anéantir repose sur les épaules d'un robot, conçu par un savant mystérieusement disparu. Vous êtes le seul à pouvoir diriger cette machine intelligente. Les 150 niveaux (en plus des 31 niveaux de bonus) sont loin d'être une partie de plaisir. Le temps est limité pour ramasser des cristaux. N'oubliez pas que le robot se déplace à l'intérieur de galeries souterraines du genre autoroute ! Il doit se frayer un passage en détruisant des blocs de rochers (la dynamite est assez efficace), en creusant la terre et surtout en éliminant les monstres. Il y a même des niveaux où l'eau envahit lentement les galeries. Heureusement, à la fin de chaque niveau, il y a un code qui vous évite de refaire les tableaux précédents.

## TIP !

Voici les codes de certains niveaux :

3' : MTFO

5' : ZCXP

10' : ITCU

15' : RFVC

A vous de découvrir les autres



## CRYSTAL MINES II

Si vous tirez sur les carrés rouges, l'eau commencera lentement à couler dans les galeries. Pour la faire disparaître, il faut utiliser la barre d'explosif dissimulée dans la terre sous le robot. Attention, vous ne disposez que de quelques secondes pour vous éloigner du lieu de l'explosion.

Le chiffre en bas à droite correspond au nombre de cristaux qu'il faut avoir pour quitter le niveau. Rassurez-vous, certains bijoux valent dix cristaux.

Un niveau facile ? Détrompez-vous. Les monstres-bulles n'attendent qu'une occasion pour vous sauter dessus.

## FAIRE LE GRAND MENAGE

Il existe plusieurs moyens pour neutraliser les démons. Certains, les plus faibles, disparaissent dès que vous leur tirez dessus. D'autres, plus coriaces, devront recevoir un rocher sur la tête ou être emprisonnés par des blocs de terre. La dynamite est radicale, mais si vous n'êtes pas assez rapide, vous risquez d'y laisser des boulons !

Avec son arme, le robot détruit certains monstres, creuse la terre et transforme la terre en blocs de rochers.

## COMMENTAIRE



AXEL

Crystal Mines II est un jeu d'exploration passionnant. La diversité des niveaux, le nombre élevé des monstres et les différents moyens pour les anéantir lui donnent de la profondeur. La progression de la difficulté est parfaitement dosée. La maniabilité du robot est exemplaire. Il sait (presque) tout faire. Une nouvelle cartouche sur Lynx et un nouveau méga hit. Pourvu que ça dure !

ATARI PRIX : C  
APPRECIATION

**PRESENTATION** 75%

Seule option : le password indispensable.

**GRAPHISME** 88%

Des monstres très expressifs et des décors variés.

**ANIMATION** 90%

Détaillée et souple. Que demander de plus ?

**BANDE-SON** 65%

Bruitages bien sentis et musique passe-partout.

**JOUABILITE** 94%

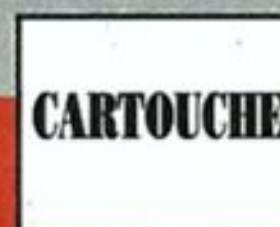
Exemplaire ! La difficulté des niveaux est progressive.

**DUREE DE VIE** 92%

Avec plus de 150 niveaux vous avez de quoi voir venir.

**INTERET** 91%

Pour ceux qui aiment les jeux d'action/réflexion...







Peur et désolation dans la colonie Alpha, envahie par d'innombrables aliens horribles. Les membres de l'équipage se terrent dans les recoins du vaisseau spatial, espérant échapper à cette vermine. Alors que des asticots géants ou des sangsues voraces grouillent partout, deux

jeunes, Rocky et Mary, décident de s'attaquer aux monstres et de libérer les otages. Vous pouvez choisir d'incarner l'un ou l'autre de ces héros, leurs qualités et leur armement sont semblables. Vous commencez votre mission avec un pistolet dont la puissance est limitée et vous pourrez changer d'arme au fur et à mesure. Mitraillettes, lasers, lance-flammes ou propulseurs de boules de feu sont disséminés dans les salles. Il faut choisir vite, car les mutants surgissent et votre temps d'action est limité par un chrono implacable ! Pour chercher les otages, vous disposez d'un plan général. La joie de vos amis fait plaisir à voir tandis que vous liquidez les derniers monstres qui les encerclent ! Pourtant, il vous reste à affronter une épouvantable créature, avant de vous précipiter au niveau suivant. Bonne chance !

### TIP !

POUR VAINCRE L'EXTRAORDINAIRE Asophy, il faut d'abord briser sa coque bleue sans même l'effleurer tout en évitant des tirs puissants. Attention, sa tête meurtrière se jette alors sur vous !



Au cœur de l'action.



## COMMENTAIRE



ROSANNA

Sur le thème des invasions de mutants, cette cartouche est plutôt une réussite. Les aliens sont de toute beauté et se déplacent avec une rapidité et une souplesse époustouflantes. Les armes sont bien différen-

ciées et les tirs très bien rendus à l'écran. Rien à voir entre le pistolet et le propulseur de boules de feu, lesquelles serpentent plus ou moins vite. Les bruitages accompagnent les rafales à la perfection. On peut regretter que les concepteurs n'aient pas doté nos deux héros de pouvoirs et d'armes différents. Le fait de limiter chaque mission dans le temps renforce le challenge : qu'il est rageant de mourir indemne faute de temps, mais avec ses trois vies en réserve !



Débarassez-vous des monstres puis emparez-vous du lance-flammes dissimulé dans la pièce du bas.

Au secours d'une pauvre jeune fille en détresse !



Les points rouges signalent la position des otages à libérer. Cherchez le chemin le plus rapide et vérifiez le temps qu'il vous reste.



## SIMS PRIX : C APPRECIATION

**PRESENTATION** 65%

Un texte vous plonge dans une histoire inquiétante.

**GRAPHISME** 72%

Superbes monstres dans des vaisseaux différenciés.

**ANIMATION** 75%

Des aliens très rapides.

**BANDE-SON** 80%

Une musique variée et de nombreux bruitages.

**JOUABILITE** 76%

Difficile si l'on n'a pas trouvé les meilleures armes.

**DUREE DE VIE** 75%

Quatre missions difficiles.

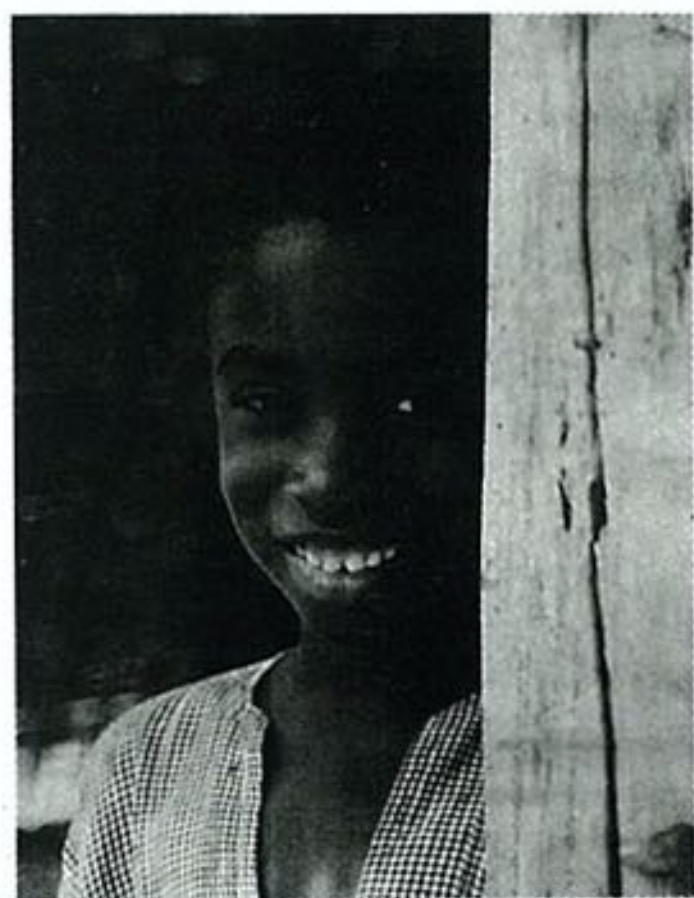
**INTERET** 78%

Un très bon jeu d'action.





# Parrainer un enfant du-bout-du-monde



Aliou a 7 ans et toute la vie devant lui...

Il y a quelques mois encore, il faisait partie des milliers de petits Sénégalais qui ne sont pas scolarisés.

Mais aujourd'hui, il est inscrit à l'école près de son village. Très bientôt il aura un parrain en France. Un parrain qui lui permettra de suivre une scolarité dans de meilleures conditions. Un parrain à qui il racontera, son pays, son école, sa vie, au travers de dessins et même plus tard de petites lettres.

Un parrain qui lui enverra très certainement des cartes postales, des photos...

Oui, Aliou rejoindra bientôt les 4500 enfants Sénégalais qui à ce jour bénéficient d'un parrainage personnalisé avec Aide et Action.

A l'origine de cette association, Pierre-Bernard Le Bas qui en 1981 lance en France le système du parrainage personnalisé.

Le principe est simple : chaque parrain s'engage à verser 100 F par mois le temps de la scolarité primaire de son filleul. Il reçoit alors le dossier de présentation de son filleul, avec sa photo et quelques mots sur l'histoire de sa famille. Puis 3 fois par an, l'enfant et son parrain échangent alors de leurs nouvelles.

Grâce à cette formule, plus de 42 000 enfants sont désormais parrainés en Inde, au Rwanda, au Togo, au Niger et, depuis 1989, au Sénégal et à Haïti.

Chaque parrain contribue à la construction, à la rénovation, à l'équipement des écoles, et à la formation des institu-

teurs...

Le parrainage permet également d'aller plus loin en agissant sur l'environnement direct de l'enfant : alphabétisation des parents, eau potable, santé, petits maraîchages...



**Pour eux aussi, les chemins de la vie passent par l'école.**

Dans l'école d'Aliou et dans les 20 autres écoles de la Préfecture de Kolda, on compte aujourd'hui 1486 enfants qui ont un parrain en France. Grâce à ces parrains, on a construit des classes neuves. D'autres classes sont en cours de réhabilitation.

Pour Aliou, avoir un parrain, c'est l'assurance de pouvoir suivre une scolarité dans de bonnes conditions. C'est surtout l'espoir d'un avenir meilleur...

Mais Aliou n'est pas seul. Dans sa famille, dans son école, dans son pays, des centaines d'enfants attendent encore avec impatience ce quelqu'un - vous peut-être ! - qui les aidera à prendre le chemin de l'école.

Bruno MEURA

*Si vous acceptez vous aussi de parrainer un enfant du-bout-du-monde, merci de remplir le bon ci-dessous et le renvoyer à :*

**Aide et Action**  
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

67, boulevard Soult  
75012 PARIS - Tél. (1) 40.19.04.14

**AIDE ET ACTION A OBTENU  
LE PRIX CRISTAL 1990 POUR  
LA TRANSPARENCE DE SA  
GESTION FINANCIERE**

*AIDE ET ACTION est une association à but humanitaire, apolitique et non-confessionnelle. Vos dons sont à ce titre déductibles de vos revenus imposables, dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.*

*Les comptes d'Aide et Action sont certifiés chaque année par le cabinet de commissariat aux comptes Guy Barbier et Associés, membre de l'organisation mondiale Arthur Andersen.*

Cet emplacement a été offert gracieusement par le support.

**Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS**

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant pour l'instant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150 F

☐ 300 F

☐ 500 F ou plus.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. \_\_\_\_\_  
En majuscules S.V.P.

Prénom \_\_\_\_\_

N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Profession (facultatif) \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_

C+9



UN NOUVEAU HIT-PARADE!  
NOS TESTEURS CLASSENT  
LEURS CINQ CARTOUCHES  
PRÉFÉRÉES, CELLES SUR  
LESQUELLES ILS JOUENT LE  
PLUS EN CE MOMENT, TOUTES  
CONSOLES CONFONDUES.

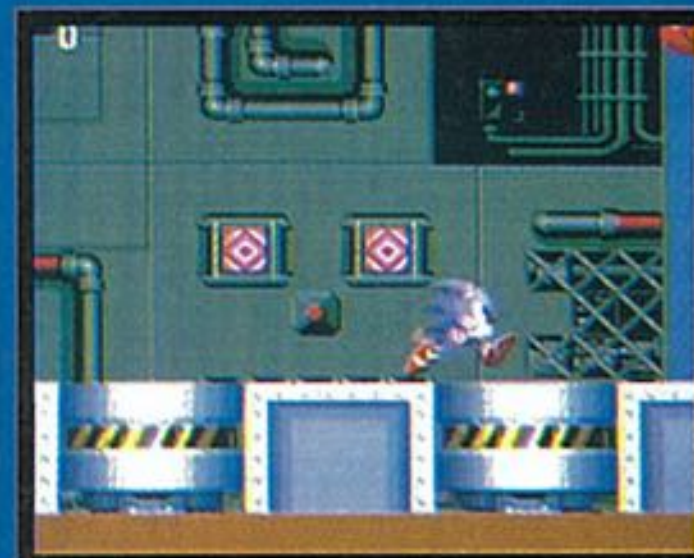
# HIT PARADE

TOUS  
FORMATS



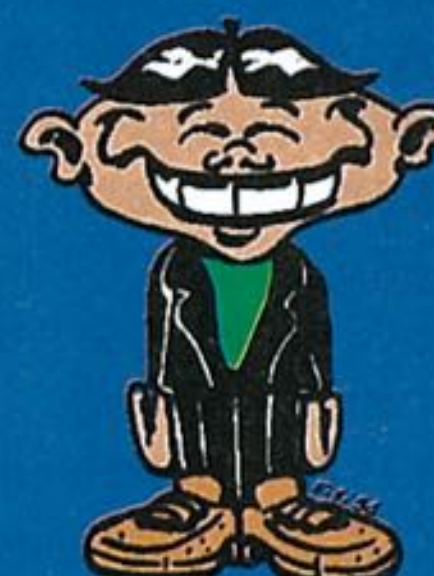
SPIRIT

- 1 **SONIC (MD)**
- 2 **FINAL FIGHT (SFC)**
- 3 **DR. MARIO (NES)**
- 4 **SUPERMARIO IV (Super Nintendo)**
- 5 **THUNDER FORCE III (MD)**



SONIC (MD)

- 1 **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (SFC)**
- 2 **HOOK (SFC)**
- 3 **TWINCKLE (MD)**
- 4 **TETRIS (GB)**
- 5 **SUPER RAIDEN (PCE)**



KANEDA KUN



HOOK (SFC)



AXEL

- 1 **DR. FRANKEN (GB)**
- 2 **ROBOCOD (MD)**
- 3 **RAGUY (Neo-Geo)**
- 4 **TETRIS (GB)**
- 5 **ALTERED SPACE (GB)**



DR. FRANKEN (GB)

- 1 **THUNDER FORCE III (MD)**
- 2 **SONIC (MD)**
- 3 **FATAL FURY (Neo-Geo)**
- 4 **WARSONG (MD)**
- 5 **SHINING IN THE DARKNESS (MD)**



MARC



THUNDER FORCE III (MD)



NAVARRO

- 1 **SKWEEK (PCE)**
- 2 **SONIC (MD)**
- 3 **POPILS (GG)**
- 4 **WARBIRDS (Lynx)**
- 5 **KICK OFF (NES)**



WARBIRDS (LYNX)

- 1 **LEMMINGS (SFC)**
- 2 **SHADOW OF THE BEAST (SUPER CD ROM)**
- 3 **PILOT WINGS (SFC)**
- 4 **GOLDEN AXE (MD)**
- 5 **REVENGE OF THE GATOR (GB)**



JIMMY H.



LEMMINGS (SFC)



# • ENQUÊTE •

## JUGEZ CONSOLES + N°9

**Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.**

### RUBRIQUES

#### La couverture :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### Le sommaire :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### L'édito :

Ça craint ☐ - Sans intérêt ☐ - Marrant ☐ - Sublime ☐

#### Le Japon en direct :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### Les tips :

Faibles ☐ - Honnêtes ☐ - Bons ☐ - Excellents ☐

#### Le hit-parade :

Bidon ☐ - Inutile ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### Les petites annonces :

Sans intérêt ☐ - Confus ☐ - Pas assez ☐ - Parfait ☐

#### Le courrier :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### Le plan de Wonderboy V :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### La rubrique Flash :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### La rubrique Zoom :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

#### Les News :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

### TESTS

#### Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page ☐ - 2 pages ☐ - 3 pages ☐ - 4 pages ☐ - Plus ! ☐

#### Que pensez-vous des pages de tests ?

#### Photos :

Pas assez ☐ - C'est bien ☐ - Trop ☐

#### Textes :

Pas assez ☐ - C'est bien ☐ - Trop ☐

### 5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort.

Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an

à Consoles +.

Résultats de l'enquête n°7 p.141

#### Mise en page :

Beurk ! ☐ - Confuse ☐ - Claire ☐ - Superbe ☐

#### Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis ☐ - Confus ☐ - Pratique ☐ - Complet et lisible ☐

#### Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

### VIVE LES COMPARATIFS !

#### Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Consoles + ..... Pourquoi ? .....

- Joypad ..... Pourquoi ? .....

- Joystick ..... Pourquoi ? .....

- Génération 4 ..... Pourquoi ? .....

#### Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui ☐ - Non ☐ -

#### Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle ☐ - Bof ☐ - Pas mal ☐ - Très bien ☐ - Géniale ! ☐

#### Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

.....

#### Sur laquelle jouez-vous le plus ?

.....

### DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris



"Salut, Consoles + c'est super. Bon, passons à mes questions." Ah ! il est loin le temps où l'on m'écrivait juste pour bavarder, pour me demander comment j'allais... Maintenant, on me pose des questions, et encore des questions... Quelle est la meilleure console ? Quel est le meilleur jeu ? Quand arrivera Street Fighter II sur VCS 2600 ? Bon, je suppose que c'est mon boulot de répondre à toutes vos questions. N'empêche, c'était mieux du temps de ma jeunesse, dans les tout premiers numéros. Cela montre sans doute que nous avons atteint notre vitesse de croisière, que Consoles + est devenu un vrai magazine, sérieux, informatif, et tout... Ou peut-être est-ce la saison qui veut ça.

Pour parler d'autre chose, j'ai reçu plein de dessins géniaux et, vu que ces derniers mois cela se ralentissait plutôt, cela me fait très plaisir. La Super Nintendo est très (doux euphémisme) attendue ; ne pensez pas que vous êtes les seuls à vous impatienter, moi aussi ! Bisous à tous, je passe à vos satanées questions.

Le vieux nain Wieklen, qui fut grand (pour un nain).

Pour commencer, une lettre typique de ce que je reçois journalièrement (je la passe en entier, pour changer) :

## COMPLIMENTS...

Cher Wieklen le nain

J'ai beau chercher, je ne vois aucun magazine à la hauteur du tien. C'est pourquoi, lorsque je l'achète, toute ma famille s'empresse de le lire : mon frère, mon cousin, mon arrière-grand-oncle, mon cochon d'Inde, etc. Ainsi, plusieurs questions seront posées au nom des miens.

1) A quand, sur Megadrive, Streets of Rage 2, Moonwalker 2, The Simpsons, Street Fighter, Terminator 2 et Final Fight ?

2) Sega a-t-il prévu un nouveau Shinobi pour la Megadrive ?

3) Mon frère (fou de Game Boy) se demande s'il est prévu sur cette console Super MarioLand II.

4) Mon cousin (qui s'éclate sur Master System II) attend avec impatience Streets of Rage et un équivalent de Super Mario sur la 8 bits de Sega.

5) Quand verra-t-on vos têtes, enfin ?

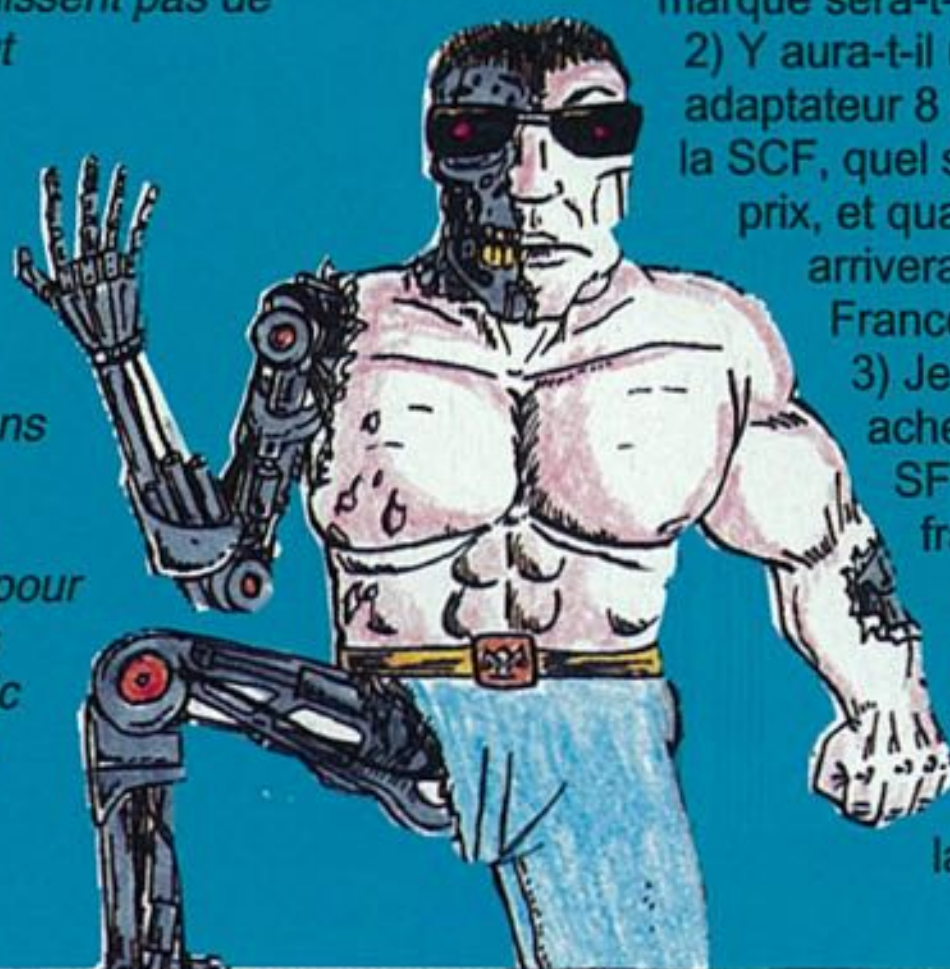
6) Et enfin, mon cochon d'Inde (qui s'amuse pas sur grand-chose) espère une manette spécialement adaptée pour lui, avec si possible son nom écrit à l'or fin. Verra-t-il ce rêve se réaliser un jour ?

Michaël the Hedgehog

PS: Un peu (beaucoup !) d'humour, s'il vous plaît.

Bon, comme vous le voyez, les lettres que je reçois sont très sympas, mais les questions n'en finissent pas de pleuvoir. Hein ? Il faut que je réponde ?

Merci de ces compliments, ils nous vont droit au cœur (ouille). 1 et 2) Streets of Rage 2 est prévu, sans date pour l'instant. D'autre part, Sega a envisagé des suites pour tous ses succès. Les premiers seront Sonic II, Streets of Rage II, Mickey Mouse II, Batman II, etc.



Beaucoup d'éditeurs japonais [Konami, Irem, Jaleco, Capcom...] qui, jusque-là, ne s'intéressaient qu'aux consoles de Nintendo, envisageraient des développements Megadrive à cause de la forte implantation de Sega aux Etats-Unis. Parmi ceux-là, on peut citer

3) Probable, vu le succès du premier épisode !

4) Rien d'officiel pour le moment, mais la tactique de Sega a toujours été de décliner ses succès sur toutes les machines...

5) ... Je sais pas. Comme vous êtes nombreux à le demander, on va peut-être se décider un de ces jours...

6) Et bien, écoute, justement j'ai un joystick spécial pour cochons d'Inde. Je te l'env... ah, mais attends, tu as oublié de me mettre son nom, je ne peux pas le lui graver en lettres d'or ! Bon, ce sera pour une autre fois !

Réponse au PS: Non ! Pas question de mettre de l'humour dans un magazine sérieux comme Consoles +. Si je veux avoir le prix Pulitzer, il faut que je fasse très attention, que je sois sérieux, et tout ! Imagine, je serais le premier nain à avoir le Pulitzer ! J'en rêve !

Wieklen-le-sérieux-qui-veut-avoir-le-Pulitzer.

Deuxième lettre, deuxième série de questions. Quelle vie de nain !

## VRAC...

1) J'ai lu, dans Consoles + numéro 5, qu'une console portable couleur, la Game Girl, va sortir, mais de quelle marque sera-t-elle ?

2) Y aura-t-il un adaptateur 8 bits pour la SCF, quel sera son prix, et quand arrivera-t-il en France ?

3) Je veux acheter une SFC française, ai-je fait le bon choix ? Où vais-je la trouver ?

4) La SFC sera-t-elle vendue avec un jeu ? Lequel ? (Il paraît que ce sera Mario 4.)

5) J'ai une télévision Pal / Secam / NTSC. Aurai-je besoin d'un correcteur de couleurs pour la SFC ?

6) Les titres de la SFC japonaise seront-ils rapidement disponibles sur la SFC française ?

Ludovic

1) La Game Girl... n'existe pas ! C'était de l'humour ! Le nom de la portable couleur n'est pas encore connu. Elle risque fort de s'appeler la Game Boy couleur tout simplement ! Quelques prototypes ont été donnés par Nintendo à des développeurs japonais puis, peu de temps après, le projet a été gelé par Nintendo, les écrans couleur consommant peu de piles n'étant pas encore au point. Les développements ne devraient reprendre qu'une fois cet épineux problème résolu...

2) Il n'est pas dispo au Japon, et rien d'officiel n'a été annoncé.

3) Si tu es passionné de jeu et désires acheter les dernières nouveautés provenant du Japon, tu risques fort d'être déçu par le rythme des arrivées. Si tu n'es pas trop



impatience, tu as fait un bon choix. Tu la trouveras dans les magasins spécialisés, les grandes surfaces, etc.

4) Comme tu as pu le lire dans ces colonnes, le jeu sera effectivement Super Mario World, alias Mario IV.

5) Non seulement tu n'en auras pas besoin mais, a priori, plus personne n'en aura besoin ! La Super Nintendo sera en effet adaptée pour les téléviseurs français, et les couleurs seront les bonnes — sans correction !

6) C'est difficile à prévoir. Il ne faudra pas espérer plus de quatre nouveautés par mois et s'attendre à une période incertaine pendant laquelle il n'y aura pas grand-chose à se mettre sous la dent.

## LE RETOUR DE LA QUESTION EN FOLIE

J'ai une Megadrive, et je la trouve super, et ton magazine est hypergénial (j'abrège, les compliments tiennent sur une demi-page, ndW).

- 1) Il paraît que Sega va sortir une machine qui va contenir en même temps une Megadrive et son lecteur de CD-Rom ? Est-ce vrai ? Si oui, sera-t-elle disponible en France ?
- 2) Y aurait-il un shoot-them-up du genre Super Long Nosed Goblins sur Megadrive ?
- 3) Sonic II sortira-t-il sur Megadrive ou sur Mega CD ?
- 4) Est-ce que les jeux Mega CD (Ernest Evans, Sol Feace, Heavy Nova, etc.) seront convertis sur MD ?
- 5) Est-ce que la 32 bits de Hudson sortira en France ? Remplacera-t-elle la SFC et la MD ?
- 6) Pourquoi les jeux SFC sont-ils meilleurs que les jeux MD ? Pourquoi parle-t-on tout le temps de la SFC ?
- 7) Est-ce que le CD de la SFC sera plus puissant que celui de la MD ? Est-ce que le combat va durer indéfiniment ?

**Mister Sega (hum, ce nom me dit quelque chose. ndW)**

- 1) Oui, cette console sera incessamment sous peu disponible au Japon, et tout-de-suite-mais-pas-trop-vite-quand-même en France (le Mega CD n'est même pas encore disponible officiellement). Elle promet elle aussi de faire un sacré carton. Son prix n'est pas encore déterminé, mais il est probable qu'il sera assez élevé.
- 2)... Je ne vois pas. Mais, tu sais, on a aussi de très bons STU sur MD. Cela dit, je ne connais aucun jeu qui

ressemble à SLNG.

3) Contrairement à ce que j'avais annoncé, Sonic II va sortir sur Mega CD ET sur Megadrive.

4) Oui, ils sont d'ailleurs commercialisés sur cartouches aux USA.

5) Hudson, en cas de succès aux USA, compte débarquer en Europe d'ici un an au minimum. Sa distribution en France n'est pas prévue pour l'instant, mais rien n'interdit d'espérer.

6) Qui a dit ça ? Qu'il lève le doigt ! Si certains jeux SFC sont géniaux, il en va de même pour la Megadrive, et à mon avis elles sont parfaitement ex-aequo. Si l'on parle en permanence de la SFC, c'est parce qu'elle est puissante, qu'elle va arriver sous peu, que son nom est sympa, que c'est la mode, etc.

7) Le CD Super Famicom comporte un chips 3D et un chips antiralentissement. Il est donc plus puissant en théorie que le Mega CD.

## FAXMAN

Lettre au petit Wieklen, pour lui poser quelques questions. Hello, petit, je ne suis pas le faxeur fou mais le faxman dingue (j'ai vu ça dans le C+ n° 6). Bon, voilà mes questions.

- 1) Je vais peut-être m'acheter une console 16 bits, mais je ne sais pas laquelle choisir. Devrais-je prendre la SFC ou la MD ? Est-ce que le Tilt Guide 92 est encore disponible dans les kiosques ?
- 2) Final Fight est-il mieux que Streets of Rage ?
- 3) La Neo Geo est une console de combien de bits ? Et la Lynx ?
- 4) Le Mega CD peut-il lire les CD des jeux, les CD musicaux, et les CD vidéo ? J'ai remarqué que dans le MCD, l'entrée des CD est trop petite pour permettre l'accès aux CD vidéo (qui sont normalement plus grands que les CD musicaux).
- 5) Existe-il un simulateur de vol semblable à F22 Interceptor sur SFC ? J'adore ça et, si j'achète la SFC, je voudrais l'avoir.
- 6) F-Zero est un jeu de quoi ? Est-il mieux que Out Run sur MD ?

- 7) Combien gagne par mois un programmeur de jeux (chez Sega ou Electronic Arts, par exemple), environ ?
  - 8) Combien mesures-tu en hauteur ?
  - 9) Que penses-tu de ce pseudo : SuperMegaWieklenEntertainmentGeoSystemGraphixBoy ?
- J'ai battu le record du nombre de lettres, alors envoie-moi mon abonnement à Consoles + !

**David**

- 1) Que voilà une bonne question... Je peux essayer de te donner des critères de choix, mais je ne choisirai de toute façon pas à ta place. Ce qui me semble le plus important, c'est de savoir quels jeux tu aimes. Si tu préfères Sonic, F22, Shining in the Darkness, prends une Megadrive. Si tu aimes Mario, F-Zero, Super Ghouls'n Ghosts, Pilot Wings, prends une Super Nintendo. Comment ? Tu aimes tout ? Ah, là je ne peux pas faire grand-chose pour toi. Prends la moins chère, ou si tu as les moyens, prends les deux !
- 2) Ça dépend des goûts.

Personnellement, je préfère Streets of Rage, mais uniquement parce qu'on peut y jouer à deux. Si tu joues seul, Final Fight est probablement le meilleur. Banana, lui, vote pour Rushing Beat sur SFC.

- 3) Tu prends le problème du mauvais côté. Ce n'est pas le nombre de bits qui importe, mais les coprocesseurs d'animation, la qualité des graphismes... et surtout la qualité des jeux. Strictement parlant, la Neo Geo est une console 16 bits. Mais peut-on réellement la comparer à ses consœurs ? Quant à la Lynx, c'est une 8 bits.
- 4) Oui et non. Le Mega CD lit les jeux Mega CD, les CD audio, pas les CD vidéo. Il lit aussi les CDG (ou CD + Graphic) qui comportent des musiques et quelques images fixes. Comme tu le fais remarquer, le format des CD vidéo est nettement

plus grand que celui des autres CD.

5) A part Pilot Wings, Microprose prépare actuellement F15. Le fait est que F 22 est très bon, si c'est ton jeu préféré, choisis une Megadrive.

6) Attends, quelque chose m'échappe. Tu me demandes de quel type est F Zero, et après tu le compares à Out Run. Donc, tu sais que F Zero est une course de voitures futuristes ; il est infiniment supérieur à Out Run.

7) Les programmeurs sont très discrets sur ce qu'ils gagnent.

Au Japon, en général, ils gagnent entre 11 000 et 15 000 F, sauf s'ils sont vraiment très bons...

dans ce cas, leur salaire peut atteindre les 30 000 F.

8) ... Environ heu... ben.. pour un nain, je suis plutôt grand... mais... enfin ... pas tant que ça. Oh, et puis zut !

9) Désolé, mais le concours portait sur le MEILLEUR pseudo, pas sur le plus long. En plus, cela me semble imprononçable.

## INJUSTICE

Depuis le premier numéro, j'attends Consoles + avec la plus grande ferveur ; mais à chaque fois, j'avoue être déçu.

Déçu, parce que je possède une SFC, et que les tests se font de plus en plus rares.

Voici un petit comparatif du nombre de tests entre la MD et la SFC, pour prouver ce que j'avance.

(Je n'ai pas recopié le tableau, mais il montre que l'on teste deux ou trois fois plus de jeux sur Megadrive que de jeux sur Super Famicom, avec un rapport de 5 pour 1 dans les numéros 5 et 6. ndW.)

Alors, là, si tu appelles ça de l'impartialité, chapeau ! Je sais que la MD est, actuellement, la machine la





# COURRIER

plus répandue, mais soyez justes, essayez de rééquilibrer les choses. Qu'il y ait plus de tests MD, c'est normal, mais une telle différence...

comptes rendus des CES sont géniaux, mais ils seraient "giga" si Banana San classait ses découvertes par machines. Qu'en penses-tu ?



Ah, oui, tiens, une question : que se passe-t-il avec Nosferatu ? Dans le HS, il est présenté comme étant un superjeu, qu'en advient-il (ça fait tout de même six mois !) ?

Allez, je pousse le bouchon, les

**Un lecteur sensé, passionné, mais injustement brimé...**

PS: voilà, c'est terminé, over, finito, kaput, mais...publiez-moi ! Comme ça, mes copains diront : "Woâ, coool ! Il est dans le gamé zinemague !"

Bon, puisque c'est pour les copains, je passe ta lettre. En plus, ta remarque est juste, même si ton interprétation est archifausse. Nous tentons de tester les jeux au moment où ils paraissent. Certains mois, la moisson Megadrive est considérable, d'autres fois, c'est la SFC qui l'emporte. Comme tu l'as sans doute remarqué, les deux derniers numéros mettent la SFC à l'honneur ! (Note à l'attention des possesseurs de Megadrive qui trouvent leur machine délaissée ces temps-ci : nous tentons de tester les jeux au moment...voir plus haut)

Nosferatu est sorti. Si nous n'en avons pas reparlé c'est que, quand nous signalons un jeu en avant-première et en détail, il nous arrive de ne pas en refaire un test complet pour laisser plus de pages pour les nouveaux jeux.

Je communique ta remarque à Banana. Mais je trouve personnellement ses comptes rendus très bien comme ça...

## LA VENGEANCE DU PETIT FRÈRE DE LA QUESTION 3

Salut Wieklen, j'ai un cadeau pour toi : une série de questions.

- 1) J'ai l'intention de vendre ma NES pour m'acheter une Megadrive. Combien puis-je vendre une NES + 9 jeux (SMB 1, 2 et 3, etc.), + 1 joystick et les deux joypads ?
- 2) Est-ce que le prix de la Megadrive va baisser d'ici à juillet ? (c'est le mois de mon anniversaire !).
- 3) Vaut-il mieux acheter la Megadrive française ou la japonaise ?
- 4) Est-ce que Nintendo envisage de mettre en vente un adaptateur Game Boy/NES ?
- 5) Est-ce qu'une firme (n'importe laquelle, Nintendo, Sega...) va mettre au point une console universelle (pas un adaptateur) qui serait capable d'être compatible avec tous les jeux ?

**Julien Cros**

Ce n'est pourtant pas mon anniversaire...

- 1) Tu devrais pouvoir en tirer au moins 1 500 F, soit de quoi acheter une Megadrive !
- 2) Rien de tel n'est prévu, a priori le prix restera fixe au moins jusqu'à la rentrée.
- 3) Le problème n'est pas nouveau. Bon, si tu as une télévision qui l'accepte, prends une japonaise. Elle

est moins chère, les jeux sont plus rapides et plus récents... Mais attention, les jeux vendus officiellement en France risquent de ne pas tourner sur une MD japonaise !

4) Non, la commercialisation d'un tel adaptateur n'est pas prévue. Il existe un adaptateur appelé Wild Boy fabriqué par Nintendo. Mais le problème est que Nintendo en réserve l'utilisation aux journalistes et aux éditeurs.

5) Tu penses bien que si une telle machine devait voir le jour, nous serions les premiers à vous en parler ! Mais, cela reviendrait à intégrer toutes les machines en une seule. Cela coûterait très cher, et les constructeurs concurrents ne seraient pas d'accord !

1) Est-il vrai que le Mega CD est techniquement largement supérieur à la SFC ?

2) La SFC sortira-t-elle en avril ou en juin ?

3) Que veulent dire : animation, sprite ?

4) Quand sortira Jacky Chan sur NES ?

5) Est-ce que le panneau des notes est fait en fonction des deux testeurs (ceux qui font les commentaires) ?

6) Qui fait les géniales caricatures ?

**Stéphane**

1) Non. Largement est de trop. Sur le papier, le Mega CD comporte tout ce qu'il faut pour mettre au même niveau la Megadrive et la Super Famicom. Pour l'instant, aucun jeu n'en a réellement tiré parti.

2) Elle est déjà en vente, après avoir été commercialisée pendant quinze jours aux Galeries Lafayette en avant-première.

3) Une animation, c'est quand quelque chose bouge à l'écran. N'importe quoi, un dessin, un monstre, le paysage, etc. Un sprite, c'est un petit dessin qui bouge sur l'écran. Il peut être animé (comme un personnage qui marche, ou une roue qui tourne), ou non (un caillou qui tombe, etc.).

4) Il est déjà sorti sur NES. Pour la distribution, tout dépend du bon vouloir de Bandai.

5) Cela dépend. En général, celui qui fait l'article principal (les blocs de texte, avis exceptés) fait aussi les notes. Mais le second testeur a toujours son mot à dire, et il s'agit plus ou moins d'une moyenne entre les deux avis.

6) Son nom : Philippe Tilikette dit Fifi. Géniales, tu ne sais pas à quel point ! Il a réussi à nous "croquer" superbement, et on reconnaît toute l'équipe rien qu'avec ses dessins !

**Merci à Christophe Haute et aux deux autres lecteurs dont nous reproduisons les dessins.**

(N'oubliez pas de signer vos dessins)





et



**vous  
présentent les  
« Goodies » de**



## LE PIN'S :

A l'image de l'émission... Le pin's MICRO KID'S se devait d'être "technologiquement avancé", donc électronique ..... 85 F\*

## LE DISQUE :

La charte musicale MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux choisis de jeux vidéo célèbres

La K7 .....	80 F *
Le CD .....	120 F *

## LE TEE SHIRT :

Disponible en blanc, noir, gris chiné.  
Logo MICRO KID'S vert ou mauve ..... 65 F\*  
(Taille adulte et enfant.)

## LE ST ATARI MICRO KID'S :

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S ..... 2 690 F\*

### COMMENT VOUS PROCURER LES « GOODIES »?...

- En participant à l'émission (de plus en plus difficile !!)...
- En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
- En vous rendant dans les points de vente : Micromania, Soho ...

(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

**MAIS VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER DIRECTEMENT EN RENVOYANT LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS :**

#### LE COLIS MICRO KID'S

##### COMPRENANT :

- Le pin's MICRO KID'S
- Le tee shirt MICRO KID'S (coloris et taille au choix)
- Le disque MICRO KID'S (CD ou K7 au choix)

#### AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S K7 (1 pin's, 1 tee shirt, 1 K7) ..... 219 F 00  
(plus 17 F de frais de port)

Le colis MICRO KID'S CD (1 pin's, 1 tee shirt, 1 CD) .... 249 F 00  
(plus 17 F de frais de port)

\* Prix de vente conseillé

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 209 F (plus 17 F de frais de port)  
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

à retourner à : " La boutique MICRO KID'S " 30 rue Eugène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : " La boutique MICRO KID'S "

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE SHIRT :

Taille (Mx ou KL, ou de 8 à 16 ans) :

Coloris (gris chiné, blanc, noir) :

Logo de couleur mauve ou vert :



## VENTES

### NES

Vds NES + jx (Golf, Punch Out, etc.) : 900 F mini. Jérôme BERGER, La Tuilerie Bignon, 78590 Noisy-le-Roy. Tél. : (16-1) 34.62.87.07 (ap. 18 h).

Vds NES + 4 jx (SMB III, Simpsons, etc.), val. : 2 030 F, cédé : 1 500 F ou éch. ctre super NES + 1 jeu. Arnaud HAMEL, appt 11218, place de l'Europe, 35520 La Mézière. Tél. : 99.69.37.93.

Vds NES (Action Set) + 5 jx + joys NES Advantage. Px : 2 650 F. Stéphane COUTELOT, 27, allée René-Fonck, 51450 Betheny. Tél. : 26.07.57.83.

Vds jx NES : Shadow Warriors, Zelda, Blue Shadow, adapt. jap. + Megaman 3, Super Contra : 200 F. Mathieu FITON, route de Bordeaux, 47700 Casteljalous. Tél. : 53.93.92.59.

Vds NES TBE + 2 pads + 1 man. pro + 4 jx : SMB, Life Force, Cobra Triangle, etc. : 1 500 F. Julien BACHOFFER, « Le Ruisseau », Mauressac, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.58.43.

Vds NES + 2 man. + zapper + 6 jx (Dble Dragon 1, Word Werstring, etc.). Px : 2 000 F. Patrick GOUNAUD, 30, rue Degas. Tél. : 55.38.10.47.

Vds sur NES de TMHT et Off Road, px : 300 F pce, bon état. Nicolas BERNARD, 17, rue des Vergers, 57930 Oberstintzel. Tél. : 87.07.84.28.

Vds NES + robot + 10 jx, val. : 4 920 F, px : 2 600 F. Dominique CANINI, lot. Le Grand Champ, La Buisse, 38500 Voiron. Tél. : 76.55.02.10.

Vds cart. NES : Dr Mario, Dragonball : 300 F pce. Benoît BOULC'H, rés. Bellevue, bât. D 23, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.31.85.

Vds Sega 4 jx Sonic After Burner : 850 F. Vds NES + 5 jx : 1 500 F, TBE. David DUMEYNI, 95, av. du Pt-Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.85.01.

Vds jx NES (Gradius + Kid Icarus) : 300 F les 2 (val. : 670 F). Paulo CADILHA, 5, bld Sully, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.47.57.

Vds 6 jx : Punch-Out, Ghost'n Goblins, TMHT, Ducktale, Chevaliers du zodiaque, etc. Romain HEBERT, 44, rue de Chanconnet, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.81.05.

Vds NES : 300 F + 2 man. : Dble Dragon I et II : 200 F, Castlevania : 200 F, Rad Racer : 200 F, Batman : 200 F. Nicolas PICARD, 1, rue du Lys-d'Or, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.51.89.

Vds NES + Tortues, neuf : 600 F. Jérôme CHAUCHAT, 12, cour Mirabeau, 81200 Aussillon. Tél. : 63.61.89.92.

Vds NES + 5 jx + adapt. Américain + Dble Dragon 3 + zapper + Mario 3, Life Force, val. : 3 089 F, cédé : 1 500 F. Yang ZHAO, 30-31, quai Carnot, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.75.33.

Vds NES 8 jx + pist. + 2 man., état neuf (Noël 90), px : 1 500 F (val. : 3 400 F) (revues). Julien BONNARD, 32, impasse de la Venelle, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.06.33.57.

Vds NES + 2 man. + revues + 12 jx (Mario 1 et 3, Megaman 2, Dragonslair) : val. : 5 000 F, cédé : 2 500 F. Raphaël MARTINEZ, 28, rue de Pontoise, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.17.96 (ap. 18 h).

Vds NES + NES Advantage : 500 F. Maxime GAUZY, résidence Loubassane, av. du Dr Bertrand, entrée K1, 13090 Aix-en-Provence.

Vds NES + Mario Bros I + Duck Hunt + pist. + zapper : 550 F, px à déb. Tél. : Philippe BONNET, 30, rue de l'île Mayotte, 29000 Quimper. Tél. : 98.52.02.44.

Stop ! Vds NES + 6 jx + NES Adv. + astuces, px : 1 400 F à déb. ou éch. ctre Gamegear ou MD (val. : 3 200 F). Alain ZAMARI, chemin Barnafé, 83490 Le Muy. Tél. : 94.45.80.81 (ap. 17 h).

Vds Lynx + 4 jx, px : 1 400 F à déb. Vds Rad Racer et Volley sur NES : 150 F. Pierre GUSSING, 3, chemin des Champs Fusils, 01630 Saint-Genis-Pouilly. Tél. : 50.42.03.93.

Vds NES + 11 jx + 2 man. + NES Advantage, TMHT, SMB 1, Castlevania, Worldcup, Dble Dragon 2. Alexandre BOURCIER, 125, bld du Général-Koenig, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.81.02.

Vds NES à 350 F + SMS + AP ex Kid, California Games : 450 F + Bayou Billy, batman, Faxanad : 300 F. Mazen KDAERI, 9, bld Pablo-Picasso, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.15.69.

Vds NES + 3 jx (SMB, Golf) et Sega + 2 jx (Alex Kid, Power S.) ou éch. ctre GT. Julien FERRARIS, 20, La Lisière du Golf. Tél. : 47.41.65.65.

Vds NES + Mario I et 3 + Dble Dribble : 700 F (sur Drôme, Ardèche uniq.). Guillaume GETE, 260, rue Marc-Seguini, 07500 Guilherand. Tél. : 75.44.73.63.

Vds SMB1 + Punch-Out : 225 F ou éch. ctre 1 jeu Lynx. Sébastien BLAT, 6, sente Boucherat, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.84.77.02.

Vds jx NES : 250, 300 F : Super Mario 3, Off Road,

Kung Fu, Burai Fighter, Goonies 2, Super Mario 1, Life Force. Sébastien CHAMBON, Chemin Jean-Serin, 33450 Saint-Loubès. Tél. : 56.78.91.02.

Affaire ! Vds NES + zapper + 4 jx (Mario I, Duck Hunt, Dble Dragon II, Punch Out) : 800 F. Maxime BREMOND, 50, rue Botzaris, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.73.54.

Vds NES + 2 jx + pist. + joy + zapper + man. : 750 F, urgent. Jean-Guy LAMAIRE, 4, bld Cavellier-de-la-Salle, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 64.34.56.77.

Vds NES + pist. + 6 jx (Mario, Duck, Ice Hockey, Megaman, Robot Warrior, Rygar) : 1 700 F. Ludovic PAYET, 32 bis, rue des Vallées, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.39.73.

Vds jx NES : 200 F pce, World Cup, Dble Dragon, Days of Thunder, Dragon Ninja. Thibaut MOTARD, 3, rue Baron, Tourville-sur-Odon, 14210 Evreux.

Vds NES + man. + Top-Gun, px : 250 F. Julien BOUCHET, La Ghironnerie, 16370 Cherves-Richemont, Cognac. Tél. : 45.83.14.55 (de 16 à 20 h).

Vds jx NES : TMHT, Simon's Quest : 250 F pce, airwolf : 200 F ou 650 F les 3. Jérôme GILLARDEAU, Le Bourg Clam, 17500 Jonzac. Tél. : 46.70.23.48.

Vds NES + 1 joy + 5 jx : 700 F ou éch. ctre Mega. Franz HURBAIN, 11, place Gambetta, 94420 Le Plessis-Trevis. Tél. : (16-1) 45.93.27.60.

Jx DD II, Rad Gravity, Bad Bupes, SMB 1 et 2, Wizard et Warrior. Julien TEURQUETIL, rue du Révérend-Père Christian-Gilbert, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.43.68.

Vds NES + 13 jx + 2 man. + pist. : 1 600 F. Jérôme CHANTRON, 13, rue Guillaume-de-Machault. Tél. : 90.87.59.59.

Vds sur NES : S Rattle n'Roll : 430 F, Zelda II : 360 F, sur Gameboy : Case Boy (étui) : 110 F, Garcoyle's Quest : 220 F. Paul PUAUX, 24, rue Jacques-Duclos, Le Vieux Moulin, 64340 Boucau. Tél. : 59.64.82.68.

Vds NES + pist. + SMB 1 + Duck Hunt + btiér : 600 F, 8 jx 200 à 300 F. NES Advte : 250 F. Fabrice DEBART, 12, ancienne Briquetterie, 27720 Dangu. Tél. : 32.55.19.86.

Vds NES + man. + Mario 1 + Kung Fu + Top Gun : 700 F. Guillaume PELLERIN, 8, Grande Rue, 95560 Chauvry. Tél. : (16-1) 34.69.19.34.

Vds jx NES (Duck Tales, TMHT, SMB 2) : 200 à 250 F, vds zapper + Duck Hunt + SMB 1 : 450 F. François PACAUD, 1, av. de Dampierre, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.85.26.

Vds ou éch. 7 jx NES Megaman 1, 2 : 200 F, etc. Wilfried SALMON, 4, allée Louise-Bruneau, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 14.24.32.

Vds NES + 1 jeu (Ducktales) : 800 F, ss gar. Laurent ETIENNE, 121, av. Aristide-Briand, 93156 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.08.69.

Vds NES + 2 man. + 2 jx : Dble Dragon 2 et Tetris. Px : 690 F + 2 mag. Julien MENTFAKH, 88, rue Victor-Hugo, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.46.58.

Vds NES TBE + Mario 1 : 450 F. Vds Simon's Quest : 240 F. Vds Olympus : 300 F (TBE). Michael BABEF, 41, rue du Château, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.44.72.

Vds jx MD : Centurion : 290 F, Shinobi : 200 F, Undeadline (jap.) : 395 F, NES + 3 man. + Tortues : 500 F. David CHAMBRIER, 13, allée de la Résidence, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.01.52.

Vds NES + 2 jx (SMB 1 et Gun Smoke), px : 450 F. Anthony AYOUB, 78, av. de Ceinture, 95230 Engien-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.89.61.76.

Vds jx NES de 150 à 250 F + pist. Jérôme VITARD, 671, Général-Giraud. Tél. : 48.67.39.98.

Vds NES + 2 man. + phaser + 4 jx (Turtles, Mario...), val. : 1 750 F, px : 990 F. Olivier DE PALMAERT, 33, rue des Alouettes, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.35.40.

Ech. ou vds à 200 F : Simon quest, TMHT, Bionic, Commando, Dble Dragon, Ghost'n Goblins. Olivier CHARRIER, 2, rue du Stade, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.92.14.

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx, TBE. Px : 1 450 F. Alexandre GARNIER, 4, rue Danton, 83000 Toulon. Tél. : 94.03.03.69.

Vds 16 jx NES (SMB, SMB 2, Gradius, Blades of Steel, Rescue) : 150 à 200 F pce. Renaud BOUET, villa La Roseraie, 2, rue des Térébinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.

Vds NES TBE + pist. + 3 jx : Mario 1 + Duck Hunt + Zelda II, px : 900 F. Vincent ROBIN, 3, chemin des Retours, 17530 Arvert. Tél. : 46.36.84.01.

Vds NES + 3 man. + 9 jx (Mario 3, S. Quest), TBE : 2 300 F (val. : 3 800 F). Mikael DAVID, 15, villa du Bois-Bailleul, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.86.97.89.

Vds NES + 3 joys + pist. + SMB I, III, Willow, Duke Hunt, Shadowgate, Ice Climber : 1 500 F. Gabriel SCHLEGEL, 2, rue Sainte-Sophie, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.45.07 (ap. 20 h).

Vds NES + 8 jx (Rad Racer, Zelda 2, Goal, SMB 1-SMB 2, Dragon, Ninja, Duck Hunt, etc.) + zapper, px : 1 900 F. Nicolas DIAFERIA, 4, rue Voltaire-Seyssinet, 38170 Pariset. Tél. : 76.96.33.36.

Vds jx NES : Super off Road et Wrath of the Black-manta : 175 F pce. Jean-Philippe PAUL, 13, rue de Laly, 62320 Rouvray. Tél. : 21.76.28.79 (ap. 17 h).

Urgent ! Vds NES + 9 jx : Mario 3, TMHT, etc. + NES Max et Advantage ss gar. : 3 000 F. Guillaume HANKAR, 39, rue de Beauvais, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.86.85.

Vds ou éch. sur NES : Black Mana, Simon's Quest et Batman : 230 F et zapper : 150 F. Anthony LEFEVRE, 61, rue du Parc, 45000 Orléans. Tél. : 38.77.28.37.

Vds NES + 3 jx : Gremlins 2, Duck Tale, Tortues + 2 man. : 800 F. Anthony BRASSART, 10, rue du Saint-Laurent, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.81.91.27.

Vds NES + 7 jx + moni. coul. : 3 000 F. Grégory CUIP, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 49.09.03.20.

Vds NES + 6 jx (SMB 1, 2 et 3, Rygar, Megaman, Duck Hunt) + 2 pad + zapper. Px : 1 800 F. Ludovic CONSTANTINOPLE, 12, rue d'Angerville, 32000 Auch. Tél. : 62.05.25.76.

K7 NES : Batman, Megaman 2, Dble Dragon 2, Bionic Commando. Aurélien DESCAODT. Tél. : 20.57.66.53.

Vds 4 jx NES 200 F pce ou 600 F tt ou éch. ctre B. Figher, probotector, Tetris, MB 2, L. Force. Ali KHAOUIS, 10, rue M-Luther-King, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.61.58.

Vds NES neuve + 5 jx + 1 pist., px : 1 500 F. Boris ROCHETTE, rés. « La Pleiade », bât. D, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.37.00.

Vds NES + 2 man. + pist. + 3 jx, px : 900 F. Laurent AIGNE, 15, chemin de Pennachy, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : 78.56.48.51.

Vds jx : Zelda 2, Tortues, World Wrestling, DD2, Simon quest : 250 à 300 F. Cedric LESTRAT, 5, rue des Hodelots, 02290 Berny-Rivière. Tél. : 23.55.55.93.

Vds NES + zapper + 2 man. + 5 jx (Batman, Shadow Warrior, TMHT), val. 2 300 F, cédé : 1 490 F, 2 jx NF. Cyril BAZE, 5, lot. La Chenaie, 13530 Trets. Tél. : 42.61.50.32.

Vds 6 K7 NES (Dble Dragon 2, Megaman 2, Ironsword, Ghost'n Goblins, etc.) + pist. Frédéric BILLARD, rue de la Gare, 73520 Saint-Béron. Tél. : 76.31.13.11.

Vds NES + NES Max + 10 jx (Life Force, World Wrestling, Punch Out), val. : 4 000 F, cédé : 1 800 F. David DEPEYROT, 76, rue aristide-briand, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 60.10.06.94.

Vds NES + 5 jx (Super Mario Bros 3, Simpsons, Batman), TBE : 1 600 F. Christophe CALLERIN, 10, av. Jean-Dargaud, 01160 Pont d'Ain. Tél. : 74.39.21.47.

Vds NES + 10 jx (Faxanadu, Track and Field II, Rad Racer, etc.) + 1 man. + NES Max, px : 2 000 F. Grégory ROTA, 322, chemin des Vernières. Tél. : 79.32.19.31.

Vds Robocop, val. : 460 F, px : 390 F. Cédric SICOT, Les Chevettes, 14410 Vassy. Tél. : 31.67.81.30.

Vds jx NES de 170 à 400 F : Zelda 1 et 2, Simpsons, Simon's Quest + Powerglove + NES + livre. Alexandre LEJEUNE, 63, rue du Charolais, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21.62.25.14.

Vds jx NES : 200 ou 150 F (Dble Dragon II, Bayou-Billy, Iron Sword). Michel SIMOES, 1, rue Saint-Clayde. Tél. : 43.32.34.75.

Vds NES TBE + pist. + 2 man. + 6 jx, val. : 2 400 F, px : 1 100 F. Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man. + 3 jx (Dragonball, TMHT, Mario) + NES Advantage, px : 500 F. Mehdi BEN LAKHDAR, Bt Bourgogne, 17, rue Pierre-et-Marie-Curie, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.63.01.

NES + 2 man., vds jx de 200 à 300 F. Pierrick ROUSSEAU, 12, impasse Roger-Salengro, porte n° 126, 33700 Mérignac. Tél. : 56.34.31.88.

Vds NES + pist. + 5 jx : 950 F + 2 man. à déb. ou vds jx sép. Nicolas DUBOURG, 10, rue du Moulin-à-Vent, 33320 Eysines. Tél. : 56.16.02.96.

Vds Zelda 1 et 2 : 200 F pce ou 450 F le lot, uniq. sur Paris. Quentin VIVANT, 31, rue de Bellefond, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 40.23.00.37.

Vds NES + 2 jx, px : 650 F. Sébastien BETTENFELD, 11, rue de Diffembach, 57510 Püttelange-aux-Lacs. Tél. : 87.09.62.55 (ap. 18 h).

Vds jx NES Action Set : 200 F (Batman, TMHT, Zelda 2) ou vds NES + 9 jx : 2 500 F. Mickael GIBOREAU, 11, rue Henri-IV, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.36.49.34.

Vds Zelda 1 sur NES : 300 F, vds sur Sega 8 Hang On, Peritel, adapt. + 1 man. Fabrice HOUNKPATIN, 32, av. Cesar-Franck, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.51.61.

Vds NES Action Set + 7 jx + 1 joy et 2 man. : 2 500 F ou éch. ctre Megadrive JP + Sonic + 3 jx : 200 F pce. Olivier DILLY, 12, allée Jacques-Broquant, 62360 Saint-Léonard. Tél. : 21.80.98.15.

Vds 10 jx sur NES (Lolo, Megaman 2, Blade of Steel, super Mario 3) de 200 à 300 F. Cedric BOU-

TIBONNES, 12, lotissement Le Crès, 34450 Vias. Tél. : 67.21.73.05 (ap. 19 h sauf le dimanche).

Vds jx NES 230 F pce, Bon état (btes d'orig.). Frédéric MEDOUS, 10, rue René-Couzinet, 31130 Balma. Tél. : 61.24.36.88.

Vds NES + 3 jx + péritel, px : 900 F. Mathieu DEVAUX, 12, cité Pierre-Sémar, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.22.12 (ap. 19 h).

Vds Nintendo + 9 jx (Dble Dragon, Dragonball, Zelda 2, Mariobros) à 500 F. TBE. Alexandre DE CAMPOS, 36, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.48.04.

Vds NES + robot + 22 jx + moni. coul., val. : 8 500 F, px : 4 500 F à déb. Denis KHAMPHOU, 16, rue des Luthiers, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.27.17.17.

Vds Nintendo + 3 jx et 3 man., état neuf, val. : 1 400 F, px : 1 200 F à déb. Jérôme SERAFINO, 118, bld du Pont-de-Viveaux, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.34.01.

Vds NES + 13 jx : Mario 1, 2, 3, DD 2, Roller Games, Batman : 230 F. Guillaume TELLIER, 107, place Salvador-allendé, 92000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.39.82.

Vds Top Gun, Metal Gear, Faxanadu et Dble Dribble pour NES : 150 à 200 F. Sébastien CUVILLIER, 2, rue Scandicci, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.08.82.

Vds Double Dribble : 230 F, Super Mario 2 : 250 F, Gauntlet 2 : 300 F, pist. zapper : 190 F. Ruddy GUILMIN, 47, rue Gustave-Courbet, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.99.31.

Vds NES + 2 man. + 7 jx (Megaman 2, Link, Super Spike, Volley Ball, etc.), px : 814 F (val. : 3 534 F). Laurent PREVOT, 9, rue Joseph-de-Pesquidoux, 40800 Aire-sur-l'Adour. Tél. : 58.71.60.91.

Vds jx NES Zelda : 280 F, Solomon's Key : 230 F, Kung Fu : 230 F, Trojan : 230 F, le tt : 950 F. Sébastien NIBAUT, 112, rés. Tournebride, 33600 Pessac, bât. Capucine. Tél. : 56.45.06.23.

Vds ou éch. jx NES ctre jx SN : Batman, Hockey, SMB2, Duck, Turtle, Foot, Robowarrior : 100-250 F. Fabien BAFFALIO, 132, av. du Général-de-Gaulle, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.97.15.

Vds jx NES : Solstice : 300 F, Batman : 300 F, Dragon Ball : 200 F. Alexandre LAMOTTE, Le Donnet, saint-Mars-des-Près, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.94.33.75.

Vds 8 jx NES (Gremlins II + Mario III, etc.) : 1 800 F, donne console NES. Frédéric RABIER, 3, rue du Biscentenaire, 24750 Champcevinel. Tél. : 53.04.62.32.

Vds NES + 9 jx (Megaman 2, Dble Dragon 2...) + 2 man. + pist. : 2 000 F à déb. Stéphane DELINCAK, 8, rue Lamothe-Langon, 31300 Toulouse. Tél. : 61.42.84.10.

Vds NES + 2 man. + pist. + zapper + 3 jx (Mario, Batman, Duck H.). Px : 600 F. Louis BEAUDON, 11, rue J.-Verne, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.57.71.

Vds NES + 2 man. + NES zapper + NES Advantage + 8 jx : Mario I + II + III, le tt : 2 700 F, px à déb. Nicolas HERAIL, rte d'Avignon, 13440 Cabannes. Tél. : 90.95.37.58.

Vds 5 K7 Nintendo : Kung Fu, SMB1, Zelda II, TMHT, Megaman II (1 000 F) (console + SMB3 : 550 F). Patrice COISON, 17, rue de la Cabotière, 27800 Brionne. Tél. : 32.45.72.88 (le soir).

Vds NES + Tortues, TBE, neuve, px : 600 F. Sébastien BELZON, 33, av. du Colonel-Fabien, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : (16-1) 30.84.32.37 (de 9 à 12 h et de 14 à 17 h).

Vds sur NES : Goonies 2, Solomon's Key, Ghost'n Goblins : 230 F pce (port compris). Sylvain BONNEFOY, Le Bouquet, commune de Sidialles, 18270 Culan. Tél. : 48.56.66.16.

Vds NES + zapper + 9 jx (Val. : 3 600 F), px : 1 700 F, TBE (Link 2, Top Gun, DD2, T. Ninja, etc.). Roman MENARD, 12 bis, rue Jean-Broutin, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.71.89.

Vds NES + 8 jx : Robocop, Batman, Megaman 2, Match Rider, etc., le tt TBE : 1 800 F. Tom SADRIJA, 5, allée de la Source, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.63.91.

Vds NES + 4 jx (Metroïd, D. Tales, Tortue, K. Icarus) ou éch. ctre MD + Sonic, Mickey ou Q. Shot. Jonathan ROBIN, 1, place des Pégers, 44120 Vertou. Tél. : 40.05.72.37.

Vds NES + 3 jx (Super Mario Bros 3, Simpsons, Chevaliers du Zodiaque) : 1



Vds jx NES : DD2 : 250 F ou Soccer : 130 F. Julien GUERINEL, 2, rue Pierre-Ferrachat, 78320 La Verrière. Tél. : (16-1) 34.61.78.74.

Vds NES + 5 jx (Zelda, Duck Tales, Mario I, Track and Field II...): 800 F, TBE. Roman GRIVAZ, 6, av. Franklin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.96.

Vds ou éch. jx NES SMB1, SM2, Duck Hunt, Dragon Ball, Blades of Steel de 200 à 250 F. Cyril CHAUSSENDE, 16, rue Jean-Jaurès, 91670 Angerville. Tél. : (16-1) 64.95.32.32.

Vds NES TBE + 4 jx (Zelda I, TMHT, Faxanadu, SMB III), px : 800 F à déb. Antoine ROZIER, 34, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.49.67.

Vds jx Nintendo Mario Bros I : 150 F. Nicolas DUPUY, BP 27, 43200 Yssingeaux. Tél. : 71.59.01.37 (H.R.).

Stop ! Vds NES + 8 jx + joy + mag. + 2 man. (val. : 3 750 F), px : 2 300 F à déb. Dou SMADJA, 1, rue Lucien-Piron, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.76.98.

Vds NES + 9 jx (Simpsons, Mario 3...) + 2 paddles + joy + Harvenick 2, TBE. Nicolas AUDUREAU, chemin de Larguil, Les Bouts, 38330 Saint-Ismier. Tél. : 76.52.42.59.

Vds NES + zapper + 2 man. + 5 jx : Mariobros I et 3, Dble Dragon, Skate Ordie : 1 290 F. Nicolas FINDIEN, 509, rte de Savy, 62690 Aubigny-en-Artois. Tél. : 21.59.02.75.

Vds jx + NES : Megaman II, Dble Dragon II, Gums-moke Gumshoe, Volley Ball + zapper : 1 000 F. Laurent DESCOUT, 10 bis, rue Caruel-de-Saint-Martin, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.31.06.

Vds jx Nintendo : Zelda 2 : 225 F et Simon Quest : 200 F ou 375 F le tt. Jocelyn PROUFF, 13, rue Boris-Vian, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.73.80.

Gauntlet 2 : 273 F, DD2, Batman, Life Force, Simons Quest : 300 F, Airwolf Nintendo, World Cup : 250 F. Julien FOUCHER, 5, rue Gambetta, 72300 Sable-sur-Sarthe. Tél. : 43.95.03.04.

Vds jx NES, Zelda II : 200 F, Tennis, Zelda I, Turtles, Top Gun, Pro Wrestling : 150 F. Damien THIBAUT, 1, allée des Grands Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.

Vds NES + 7 jx 2 ans, TBE (2 jx mémoire : Zelda 2, Shadowgate), val. : 3 400 F, px : 1 900 F. Damien BONNET, 11, rue Albert-Thomas, 38100 Grenoble. Tél. : 76.48.30.31.

Vds NES TBE + 6 jx (SMB1, 2, 3) + zapper + mags, val. : 3 000 F, px : 2 350 F. Eric CAPTUS, 41, rue des Lilas, 34130 Mauguio. Tél. : 67.29.33.40.

Vds NES + pist. + 4 jx : Batman, SMB3, SMB1, Life Force, Dunkunt, val. : 2 200 F, px : 1 500 F. Igor HASSELMANN, 16, rue des Boucheries, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.82.49.

Vds SMB2, Zelda 2, Life Force, Section Z, Iron Sword, Turbo, Racing, Batman : 135 à 195 F. Cyrille FAYETTE, 12, rue Croix-Cotton, 69890 La Tour de Salvagny. Tél. : 78.48.05.39.

Vds NES + DD2 + Bades Dudes + Turtles 1 (avec codes sur DD2 et Dragon Ninja), px : 700 F. Franck GIAMMELUCA, 7, rue Molière, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.50.19.

Vds NES + 2 man. + World Wrestling + Golf + Top Gun 2 + Bad Dudes + 11 mag. Nintendo : 1 200 F. Vladimir KOLLA, 13, av. Jean-Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.73.81.

NES + 7 jx (SMB1, 2, 3), DD2, Duck Hunt, Off Road, Robocop, TBE (ach. à Noël), px : 1 600 F. Stéphane CANIVET, 12, impasse Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.79.14.70.

Vds NES + 2 man. + pist. + 21 jx + man. Advantage : 4 000 F. Ludovic FAVARI, 2, rue Jacques-Pelletier, 69780 Mions. Tél. : 78.20.32.06.

Vds NES + 2 man. + Black Manta et Kung-Fu : 650 F. Frédéric BOULICAUT, 16, rue de l'Arquebuse, 71400 Autun. Tél. : 85.86.40.05 (ap. 18 h).

Vds NES + 4 jx (Duck Tales + SMB3), val. : 2 100 F, px : 1 250 F. Emmanuel ROSSE, 212, rue du Moulin des Muraillies, 27130 Verneuil-sur-Avre. Tél. : 32.32.10.38.

Vds ou éch. jx NES. Thierry POTANIN, rés. Vigne-Vierge, bât. 7, 147, av. COTABRIZ, 34080 Montpellier. Tél. : 67.45.66.32 (ap. 17 h).

Vds 3 jx Track & Field 2, Off Road et Super Mario Bros 2, val. : 1 250 F, px : 650 F. Laurent AMIEL, Le Ravel, A1, rue Edouard-Branly, 83400 Hyères. Tél. : 94.38.39.44.

Vds NES + 2 man. + pist. + 4 jx + mags, px : 1 100 F à déb. Fabien LEPETIT, 12, rue Croix-de-Reigner, 13004 Marseille. Tél. : 91.47.75.05.

Vds NES + 10 jx (SMB1, 2, 3, Gremlins, Protobector, Zelda 2), val. : 4 500 F, px : 2 000 F. Sylvain GAUDRON, 3, chemin Rural, n° 17, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.97.56.

Vds NES + 6 K7 + 2 man. Px : 2 130 F. Jean-Philippe MONIER, Les Côtes, 07800 Saint-Georges-les-Bains. Tél. : 75.60.89.55 (ap. 18 h).

Vds NES + 6 jx (Mario 2 et 3, TMHT, Rad Racer...) : 1 300 F, TBE. Thibault MASUREL, 64, bld Soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.71.08.

Vds NES + pist. + jx, DD2, SMB1 et 2, Duck Hunt,

Dragon Ninja, Rad Gran Wizzwa. Julien TEURAVETIL, 38-40, rue Révérend-Père-Christian-Gillbert, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.43.68.

Vds jx : Section Z, Robowarrior (150 F), Golf + Ice Climber (120 F), Zelda 2 (300 F), Gunsmoke (200 F). Stéphane GUIRAUD, Les Echirouzes, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.92.58.

Vds NES + bte de rangt + 5 jx (TBE, ss gar.) : 1 500 F ou 250 F le jeu. Jérôme DEHON, 1, rue Arago, 14480 Lanthéuil. Tél. : 31.80.17.30.

Vds jx NES entre 170 et 250 F (Jour de Tonnerre, Robocop, Mega Man 1, 2, etc.), TBE. Vincent PIOLET, 12, bld de la Libération, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.81.89.

Super NES-pas ? Le fanzine des possédés de la Superfamicom ctre 10 F. Stéphane PILET, 4, square Jules-Vedrine, 78190 Trappes.

Vds NES TBE + 2 man. + pist. + 2 jx Turbo, Racing + Burai Fighter. Mikael LASTENNET, Postolonnec, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.29.08.

Vds SMB3 : 375 F, Zelda 2 : 300 F, Gradius : 250 F sur NES et Rastan Saga : 275 F sur Gamegear. Antoine MAITRE, 12, rue du Chemin-Creux, 91290 Ollainville. Tél. : (16-1) 60.83.87.52.

Vds NES + zapper + 4 jx (Duck Hunt, Mario 1 et 3, Foster Quest), vendu : 1 200 F. Romain TOURNEAU, 11, rue d'Anjou, 35250 Saint-Aubin-d'Aubigné. Tél. : 99.55.42.75.

Vds NES de luxe 2 man. + robot + pist. : 800 F, nbx jx, px : 200 F pce. Aurélien SALCEDO, 1, rue des Fleurs, 31150 Bruguères. Tél. : 61.82.34.80.

Vds jx NES : Punch-Out, Trojan, Rush'n Attack : 150 F pce ou 350 F. Ludovic DALIBOT, rue Saint-Vincent, 33850 Leognan. Tél. : 56.64.13.65.

Vds 11 jx NES + not. + bte : 170 à 250 F. David CARRE, 19, rue du Lt Yvan-Genot, 74240 Gaillard. Tél. : 50.39.86.64.

Vds K7 Bayou Billy, état neuf, val. : 390 F, px : 340 F. Frédéric MASSON, 16, av. des Pyrénées, bât. B, appt 24, 31600 Muret. Tél. : 62.23.09.76.

Vds nbx jx NES : SMB2, SMB1, Rygar, Robocop, Picsou, Gradius, Shodagate à 150 F pce (uniquement sur Toulouse). Damien DUBOS, 129, rue de la Voie-Romaine, 31150 Gagnac-sur-Garonne. Tél. : 61.74.87.97.

Vds NES + 7 jx : Mario 3, Batman, Ducktales, Megaman 2, Shadow Warrior, TMHT... Px : 1 500 F. Morgan BURY, 21, rue du Saut de la Pierre, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.28.70 (ap. 18 h 30).

Vds jx NES : Zelda II, The Adventure of Links : 250 F + not. + bte. Patrick VELAY, 240, av. Paul-Santy, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.41.31.

Vds Sega MS II + 1 man. + 2 jx (ss gar.) : 550 F + 4 jx NES, val. : 1 330 F, px : 900 F ou pce : 250 F. Christophe HACQUARD, 7, rue des Montées, 49340 Vezins. Tél. : 41.64.45.37.

Vds NES : Robot, pist., tapis de gym et 11 jx, px à déb. Paul SCOTTO DIPOMPEO, 6, allée du Buisson de la Bergère, 94120. Tél. : (16-1) 48.77.38.99.

Vds NES 8 mois + 2 joys + 2 jx (Super Mario 3 + Tortues) : 700 F. Romuald GARDELLE, 16, rue de Vendée, 44115 Basse-Goulaine. Tél. : 40.03.54.69.

Vds NES + Super Mariobros + Duck Hunt + le zapper + Megaman 2. Px : 700 F (à déb.), neuf. Alex GOFF, 8, rue des Sablons, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : (16-1) 64.91.30.46.

Vds pour NES : Rush'n Attack, Life Force, SMB2, Track 2, Field II, Robot Warrior : 200 F (ou éch.). Ludovic FERRET, 42, rue de l'Alma, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.33.41.33.

Salut ! Vds Nintendo + jx : Gremlins, Simons Quest, etc. Olivier BOIS, 53, rue Henry-Wallon, 76620 Le Havre. Tél. : 35.54.47.37.

Vds jx NES : Dble Dragon : 270 F, Gremlins 2 : 315 F, Super Mario 2 : 330 F. Fabien FERON, 26, rue de l'Industrie, 02100 Saint-Quentin.

Giga Super : NES + 34 jx + acc., val. : 14 400 F, px : 5 000 F à déb. Eric GALLO, Paris RP. Tél. : (16-1) 46.26.48.45.

Vds NES Metal Gear : 200 F. Loïc BLEVENNEC, tour A1, N6, av. Jean-Moulin, 60000 Beauvais. Tél. : 44.05.76.24.

Vds NES + zapper + 2 man. + 4 jx (Mario 1, Duck Hunt, Simpsons, TMHT) : 1 100 F, TBE. Lionel AL-LIX, Anctoville-sur-Boscq, La Durandière, 50400 Granville. Tél. : 33.90.70.23.

Vds NES + Megaman 2 + pist. + 2 man. + Shadowgate + solstice + Mario 1 + Duck Hunt, px : 1 500 F. Alexandre KAINAP, 6, rue de la Jinqile, appt 5321, 81400 Carmaux. Tél. : 63.36.78.24.

Vds jx NES, px max. : 275 F ou vds NES cadeau surprise. Angelina ou Manu WAYMEL, 11, rue des Allées, 59570 Bavy. Tél. : 27.39.82.74 (ap. 19 h).

NES + 6 jx SMB1, Gradius, Goonies 2, Metalgear, Faxanadu, Gauntlet 2, val. : 2 500 F, px : 1 100 F. David MEUSNIER, Les Souchardières, 37530 Saint-Ouen-les-Vignes. Tél. : 47.30.13.76.

Vds jx NES de 200 à 300 F : Gremlins 2, California Games, Chevaliers du Zodiaque, zapper. Jérôme MULLER, 37, rue de la Haute-Vienne, 67630 Neewiller. Tél. : 88.94.81.20.

Vds NES + 9 jx : SMB, Pinball, Goonies 2, Zelda, Zelda 2, Megaman 1 et 2, Kidikaros, SMB 3 : 1 995 F. David IZAGUIRRE, 6, rue Armand-Moisant, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.91.34.

Vds NES + SMB1 + zapper + Bubble Bobble : val., 1 355 F, px : 600 F. Cedric CHAROTTE, 26, chemin Joseph-Alguier, bât. 3, 13009 Marseille. Tél. : 91.65.30.35.

Vds Track & Field II : 230 F, Simon's Quest : 250 F, Metroid : 200 F, Popeye : 100 F. Marie ARDON, 12, allée des Turquoises, 86440 Migné-aux-Ances. Tél. : 49.54.44.98.

Vds NES + 2 man. + 4 jx + pist., TBE, px : 800 F (3 revues) ou éch. ctre MD. Eriquer PACHOT, 179, rue des Gravières, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.77.84.

Vds NES + 2 man. + man. Advantage + man. sans fil + 15 jx : 350 F, la NES : 200 F le jeu. Laurent VANDENBRUWAENE, 1, rue Louise-Labé, 31320 Castanet. Tél. : 61.27.27.60.

Vds jx NES : Mario 1, 2, 3, Kung Fu, Battle of Olympus, etc. Nicolas BLANGY, 31, rue du Mane Rohr, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.79.04.

Vds jx NES TBE : Gyromite (150 F), Exitebike (180 F), TMHT (230 F), Rad Racer (220 F), Zelda II (230 F), Paperboy (230 F). Marie-Anne NEUVEUX, 61, av. Danièle-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.07.68.

Vds jx Nintendo de 200 à 250 F. Frédéric GIRARD, 3, allée d'Auvergne, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.26.56.

Vds NES + 2 man. + 6 jx : Sup. Mario 3 + Maniac Mansion + Simpsons + Tortues + Batman + Dragon Ball. Jérôme BERTRAND, 19, rue Eugène-Gibez, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.49.34.

Vds NES + zapper + 5 jx : Mario + Duck Hunt + Bio-nic Commando + DD 2 + BB, px : 1 100 F. Thomas GIRAudeau, 85, bld de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.75.48.77.

Vds NES + zapper + 4 jx : Tortues, Robocop + Mario 3 et 4, le tt : 600 F. Maurice HAN, 81, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.24.05.22.

Vds NES + 8 jx (SMB3, Batman, Megaman 2, etc.) + 2 man. + pist., le tt : 2 000 F. Nicolas FISSEUX, 18, rue de Dieppe, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.05.64.

Vds NES + zapper + 2 man. (ss gar.) + 4 jx neufs (batterie), val. : 2 300 F, px : 1 300 F. Thomas BRAYE, 5, rue Jean-Jaurès, 78200 Buchelay. Tél. : (16-1) 34.77.26.55.

Super NES-pas ? Le fanzine des possédés de la Superfamicom ctre 10 F. Stéphane PILET, 4, square Jules-Vedrine, 78190 Trappes.

Vds NES + 5 jx + pist. + 2 man., TBE : 1 000 F (val. : 2 500 F). Alexis FRADET, 33, rue Etoupée, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.14.50.

Vds nbx jx sur NES : 250 F pce. Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, bât. K1, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.

Vds NES + 2 jx, TBE, val. : 1 450 F, px : 800 F. Vds Gameboy + 8 jx + adapt. sect., TBE, px : 1 250 F. Cedric GALLOPIN, 50, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.85.90.

Vds NES + pist. + 2 man. + 8 jx : Mario 1, 2, 3, TMHT, Megaman 2, Zelda 1, Duck Tales, Duck Hunt : 2 000 F. Franck DUSSOUCHAUD, 11, rte de Château, 87120 Eymoutiers. Tél. : 55.69.18.57.

Vds NES + 4 jx + pist. : 1 200 F (Zelda, Tortues, Super Mario Bros, Duck Hunt). Milton DELLERM, ch. de Desserte Grilly, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. : 50.20.70.26.

Vds NES TBE + 3 man. + 10 jx : Super Mario 3, Batman, Tortues, Tetris, etc., px : 2 250 F à déb. Arthur XAVIER-ROLAI, 27, rue des Prés, 69380 Chazay. Tél. : 83.78.47.40.

Vds NES + 5 jx (Megaman, Soccer, Tortues, Rygar, Ghostbusters II) : 1 500 F. Younesse BAUMANN, 22-24, rue Saint-Louis, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.62.54.50 (ap. 17 h 30).

Vds jx : Megaman, Balloon Fight, Kung Fu : 200 F. Vds lot : Duck Hunt + pist. : 350 F. Aliocha THEVENOT, 26, rue Jean-Favler, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.45.59.

Vds NES + pist. + 8 jx (Simpson, DD 2...) : 1 100 F ou éch. ctre Coregrafx + jx. Stéphane RODRIGUEZ, 16, square Albert-Camus, 92390 Ville-neuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.11.80.

## SEGA

Vds Lunettes 3D : 100 F + jx MS (Mickey, Dick Tracy, Moonwalker...) à 100 F pce. Grégory BAUGOMONT, 22, rue Borromée, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.14.00.

Vds Sega MS + 4 jx : 500 F ou éch. ctre Linx ou Gameboy + vds GX4000 4 jx : 750 F. Philippe PALMI, 7, chemin des Bellons, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.17.52.

Vds MS convertit + 9 jx : 1 800 F ou 200 F pce. Vds 250 F pce : Golvelius et Phantasy Star. Alexis ULMER, 58, chemin de la Plaine, 31790 Saint-Jory. Tél. : 61.09.26.74.

Vds jx SMS : Dble Dragon, World Cup, Italia 90, G. Axe, Warrior : 150 F. Anthony KOUBA, 5, rue Victor-Hugo, bât. 16, appt 469, 18200 Saint-Amand-

Montrond. Tél. : 48.96.18.87. Vds MS II + 1 control Stick + Mercs + The Cyber, Shinobi + gar. 6 mois, val. : 1 350 F, px : 850 F. Emmanuel GUILLET, 9, rue Beauséjour, 44640 Saint-Jean-de-Boiseau. Tél. : 40.65.67.29.

Vds MS + 5 jx, le tt : 1 200 F. Didier KERBELLEC, Lannic Gorée, 56680 Plouhinec. Tél. : 97.65.68.72.

Vds MS + 17 jx : 2 000 F. Ghislain GENOT, 64, rue Professeur-Grignard. Tél. : 78.72.28.16.

Ech. Gamegear 3 jx columes, Monaco GP, Shinobi, TBE ctre Famicom + 1 man. Laurent TAILLEUR, 128, av. Charles-de-Gaulle. Tél. : (16-1) 44.21.41.33 (19 à 21 h).

Vds Controle Stick : 100 F. Lenisse LAOUAR, 26, place de la Rencontre, bât. 14, esc. 26, 95590 Presles.

Vds ou éch. sur SMS wonder Boy 3 : 300 F. Sylvain PITAUD, 1, rue des Baladins, 17138 Saint-Xandre. Tél. : 46.37.13.04.

MS 2 cont. pad cont. stick Rap. Fire, 6 jx, pist., lun. 3D, val. : 1 900 F, le tt : 900 F. Cyrille LE DENTU, 50, rue du Trosy, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.42.76.52.

Vds MS + 7 jx (Sonic, Mickey), val. : 3 150 F, px : 1 500 F. Mickaël TOSCANO, 64120 Saint-Palais Pagolle. Tél. : 59.65.92.66.

Vds Sega MS 8 jx, px : 1 000 F + 12 jx à 150 F. Benoît MULLARD, 4-5, rue de Saint-Etienne, 89800 Villy. Tél. : 86.47.56.37 ou 86.42.10.76.

Vds MS + man. + Mickey, Sonic, Vigilante + transbot + Alex Kidd, px : 1 000 F. Thomas DARNOIS, 13 bis, rue Cardinal-Mathieu, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.83.18.62.

Vds Sega MS + pist. + 14 jx : R-Type, Won. III, Op. Wolf, etc., val. : 4 600 F, px : 2 200 F, vte sép. poss. Rabhi CHAMSS-EDDINE, 32, rue Augustin-Mouille, 44400 Rézé. Tél. : 40.05.17.95.

Vds Sega MS ss gar. + 6 jx (Sonic, Mickey...) + 2 man., px : 1 200 F. Guillaume DEFOSSE, 42, rue des Cailles, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.15.74.

Vds 4 jx MS (ghostbuster, Ghost, aztec A., Cyborg H.) de 100 à 250 F ou éch. ctre Gameboy. Etienne CHAFFOIS, 5, rue Jean-Zay, 13200 Arles. Tél. : 90.93.03.55.

Vds SMS + 2 jx (Mickey et Super Tennis) + 1 joy + 1 man., px : 700 F. Edwige CHANDELIER, 131, rte de Maromme, 76960 Notre-Dame-de-Bondeville. Tél. : 35.76.07.74.

Vds jx Sega : Transbot : 70 F. Kelig MAHE, Ermitage Saint-Benoît, Plasnes, 27300 Bernay. Tél. : 32.46.36.90.

Vds Sega MS + 11 jx (Sonic, Mickey, Bubble Bobble, etc.), px : 1 400 F, jx de 100 à 200 F. David DELRUE, Ecole Lucia Tichadou, av. Joseph-Millat, 13110 Port de Bouc. Tél. : 42.06.61.13.

Vds MS + 2 man. + Sonic + Super Tennis + Action Fighter + Monaco GP. Px : 1 000 F. Yannick MARION, rte de Troyes, Vauchassis, 10190 Estisac. Tél. : 25.75.84.04.

Vds Sega MS + 2 joy + Light-phaser + 5 jx (Indy) + Rapid-Fire, val. : 1 200 F. Laurent ROSA, rte de la Mairie, 74300 Aranches. Tél. : 50.90.07.55.

Sega MS + Golden Axe, Hang On, Transbot, Italia 90. Px : 900 F (éch. poss. ctre NES). Julien COU-TOU, La Vigne, 12740 Concourès. Tél. : 65.48.85.69.

Vds Sega + Kung-Fu, Kid et Thunder Blade : 550 F. Vds phaser + 2 jx : 300 F. Florent AGARD, 39, rue de l'Égalité, 16470 Saint-Michel. Tél. : 45.91.62.68.

Vds Sega MS + man. + 2 jx (A. Kid et G. Axe), TBE, px : 350 F. Siphandara ES, 13, rue Maximilien-Robespierre, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.64.94.54.

Affaire ! Vds SMS 490 F + 3 jx (Hang On, Safari Hunt, Kenseiden) + man. + pist. Gonzague PENDELIAU, Kerallain, 56500 Plumelin. Tél. : 97.44.14.40.

Vds MS TBE 2 jx (Sonic, Global Défense) + joy : Quickjoy II, px : 1 200 F. Johnny MOURANY, 55, allée rue Royale, Saint-Pardon, 33870 Vayres. Tél. : 57.74.80.81.

Vds MS 2 : 300 F et World Soccer : 200 F ou le tt : 500 F. Nicolas VABRE, 249, rue de l'Arbre de la Garde, 12160 Baraqueville. Tél. : 65.70.17.55.

Vds SMS + Mickey + Donald + Alex Kid 1 et 2 + Cyber Shinobi + 2 man. + MA Control Stick : 1 500 F. Nathalie VILTART, 1, rue des Erables, 62217 Achicourt. Tél. : 21.58.54.48.

Vds SMS + 10 jx (Moonwalker, Shinobi, Wonderboy III, Speedball) + joy Maverick 1 + 2 pads. David GAY, 43, rue d'Aubigny, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.75.27.

Vds Sega MS + 4 jx + pist. : 700 F. Clément GROSJEAN, 33, rue Paul-Barruel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.60.60.

Vds SMS + 2 man. + 8 jx (Tacen Soccer, Alex, etc.), val. : 2 900 F, px : 950 F ou éch. ctre Coregrafx + 3 jx. Nicolas MESSIEZ-PETIT, 69, bld de l'Hôtel-de-Ville, 93600 aulnay-sous-Bois



çois-Xavier ZAFRA SANCHEZ, 3, rue Abel, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.24.44.

Vds Sega MS + 13 jx (Sonic, Mickey, etc.) + pist. + joy, val. : 4 500 F, px : 2 000 F. Steve MECHY, 9, rue Kellermann, 93100 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.95.69.

SMS + 2 man. + pist. + 4 jx (Sonic, Mickey, Spiderman, Ghostbusters) + 2 jx incorp. : 900 F. Julien LECUONA, 10, rue des 4-Chemins, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.38.58.

Vds Sega MS + 5 jx + pist. + 3 man., px : 600 F. Frédéric FERRETTO, 12, rue du Château-d'Eau, 57800 Sarrebourg. Tél. : 87.23.70.17.

Vds sur MS : Dick Tracy à 330 F. Guillaume SEBASTIANI, résid. André-Malraux, entrée 2, 33210 Langon. Tél. : 56.63.51.53.

Vds sur SMS jx : Sonic, Shinobi, Thunderblade, Choplifter, Summergames. Franck GAUTHÉRON, 18, rue du Roi-de-Rome, 67160 Wissembourg. Tél. : 88.94.18.63.

Vds MS + pist. + 11 jx, val. : 3 200 F, px : 1 000 F. Pierre GASSER, 12, rue du Château-d'Eau, 57800 Sarrebourg. Tél. : 87.23.70.17.

Vds jx Sega lot ou pièce. Yann BRASSART, 1, rue des Peupliers, lot, des Tilleuls, 62880 Esteville. Tél. : 21.37.84.88 (ap. 18 h).

Vds MS II + 3 jx : Mickey, Battle, Out Run et Shinobi + Cotrole. Stéphane, Le Bourg, 71800 La Chapelle-sous-Dun. Tél. : 85.28.06.07.

Vds MS + 8 jx (Mickey, R-Type, Psychofox, Wonderboy 3, etc.) : 1 600 F, vte sép. poss. Sébastien LETAIEF, 117, rue Pasteur, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.83.15.

Vds Sega 5 jx + pist. + 2 man., px : 800 F. Bruno GOUDJO, impasse du Clos-du-Pré, 01110 Hauteville. Tél. : 74.35.10.90.

Vds MS + 11 jx (Sonic, California Games, Vigilante, Dble Dragon, etc.), px : 2 500 F. Vds NES + 6 jx (Mario III, Dble Dragon II, Zelda II, etc.), px : 1 300 F. Philippe LARNICOL, 13, rue des Pervenches, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.32.78.33.

Vds MS TBE + 2 man. + 5 jx (Sonic, Psychofox, Wonderboy...), le tt : 1 200 ou éch. CT Coregrafx + 2 man. + 1 jeu mini. Olivier LE HE, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.41.06.

MS II ctre 400 F, TBE ss gar. ou ctre Lynx II avec ou ss jx. Sorithy TES, 15, rue Rouget-de-l'Isle, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.28.70.10 (ap. 17 h).

Vds jx sur SMS TBE de 100 à 200 F, not. et bte d'orig. Vds Populous sur MD. Cedric HUILLET, 9, av. de la Croix du Sud, 94550 Chevilly Larue. Tél. : (16-1) 47.40.94.85.

Vds Sega MS + 4 jx (Sonic, R-Type, Psychofox, After Burner), neuf, px : 1 500 F. Michaël BRISY, 7, rue des Résinières, 67660 Schwabwiller. Tél. : 88.54.50.88.

Vds pour Sega MS + jx (Golden Axe, Moonwalker, Action Fighter...) : 250 F pce. Benoît PALMIER, 35, rue du Mazet, 48100 Marvejols. Tél. : 66.32.19.28.

Vds SMS + 10 jx (TBE) : 4 500 F ou éch. ctre Megadrive + 1 jeu. Joseph MONACO, 29, rue du Cadre Noir, 64000 Pau. Tél. : 59.62.45.44.

Vds jx MS de 150 à 250 F (Moonwalker, After Burner, Out Run, Monopoly). Arnaud BONVALLOT, 6, allée des Erables, 21121 Ahuy. Tél. : 80.23.85.82.

Vds MS TBE + 3 jx (Moonwalker, Altered Beast, Super Tennis) + 2 man., px : 850 F. Yannick MARTINEZ, 20, rue Genestet Prolongée, 30320 Marguerittes. Tél. : 66.75.34.56.

Vds jx MS de 150 à 200 F (Indiana Jones, etc.). Ach. ou éch. Slap Shot. Laurent GERARDI, 183, rue Francis-de-Pressensé, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.86.19.

Vds MS + 7 jx (Sonic, Strider, Speeball, Tennis Ace, etc.) : 1 400 F. Sébastien NIQUE, 12, rue des Lilas, 02000 Laon. Tél. : 23.20.18.92.

Vds MSI + 2 man. + 3 jx : 750 F. Nicolas DUVAL, 3, rue du 19-Mars, 76120 Grand Quevilly. Tél. : 35.69.44.55.

Vds Gameboy + sac + 5 jx : 1 200 F à déb. Vds SMS + 8 jx + 1 joy + 2 man. : 1 100 F. Julien RENOUF, 12, rue des Tilleuls, 78790 Septeuil. Tél. : (16-1) 30.93.80.69.

Vds pour MS Super Kick Off : 250 F (port compris). Jean-François CASTEL, 10, quai du Dr-Mass, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.68.41.20.

Vds MS + 6 jx (R-Type, Phantasy Star, Y's...) + pist. + 2 jx, val. : 3 500 F, px : 1 500 F à déb. Sébastien GOGIEN, 78, rue Lazare-Carnot, 45120 Challet-sur-Loing. Tél. : 38.85.78.24.

Vds jx pour Sega MS : Out Run, Basket, Zillion 2, Black Belt : 100 F pce. Fabien TERRIER, 142, rue des Celliers Passeirier, 74800 Saint-Pierre-en-Faucigny. Tél. : (16-1) 50.03.07.58.

Vds MS + 7 jx : donald Duck, Sonic, Ariali Assaut, Hanc Oni, etc. + control stick : 1 300 F. Pierre PIKULSKI, quartier Boisgellin, 13250 Saint-Chamas. Tél. : 90.50.76.36.

MS Plus + 8 jx (Kensiden, R-Type, Mickey, etc.) : 1 800 F ou sép. David FLOSSI, 82, av. de Suffren

75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.81.35.

Vds MS II + 3 jx ss gar., px : 900 F ou éch. ctre Megadrive. David LATASTE, Au Bourg Antagnac, 47700 Casteljalous. Tél. : 53.93.98.98.

Vds MS + 2 man. + 2 jx : 700 à 800 F. Ach. MD (franç.) + 2 man. + Sonic, Shadow Dancer : 1 000 à 1 200 F. Micaël ROBERTO, 17, résid. La Plante des Roches, 91140 Villebon-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.14.70.71.

Vds ou éch. Abrams, Battle Tank, Fatal Labyrinth, Twin Hawk, Gain Ground, Guillaume TESTUT, 13, rue Notre-Dame, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.43.20 (ap. 19 h).

Vds ou éch. jx SMS, NES, Gameboy sur Marseille et rég. Marie, 13000 Marseille. Tél. : 91.06.21.72.

Vds Sega MS + 7 jx : 1 100 F ou vds 150 F pce : Mickey, Vigilante, Wonderboy 3... Rodolphe BONNET, 60, rue Pierre-brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.29.49.90.

Vds sur MS : Populous, Super Kick Off, Mickey, etc. de 100 à 200 F. Nicolas SOREAU, 15, rue Chapon, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.40.60.

Vds jx MS (Sonic, Bubble Bobble, Y's, Populous, etc.) de 200 à 250 F, TBE. Benjamin BORD, 46, cours Emile-Zola, 84800 L'Isle-sur-la-Sorgue. Tél. : 90.20.64.25.

Vds ou éch. jx Sega MS : Mickey, Shadow Dancer ctre California Games, Wonder Boy III. Jérôme CHABOD, 8, av. Ronsard, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.65.03.

Vds Vigilante, Dble Dragon, Great, Basket-Ball et Great Base-Ball + Indiana-Jones : 400 F. Emmanuel HUET, 3 bis, place du Général-Leclerc, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.01.12.

Vds Gamegear + 1 jeu : 750 F (Donald, Shinobi, Dragon Crystal, etc.), jeu seul : 150 F. Alain LE DONG, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.

Vds jx MS (Choplifter, Dble Dragon, Retour VIF 2, Fantasy Jone ou éch. ctre Gameboy + 1 jeu. Fabien RABILLE, 11, rue XXII, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.42.04.

Vds jx SMS : Spiderman, Indiana Jones, Out Run, Danan, Wonderboy 2, World Soccer : 200 à 150 F. Teddy FALGUIERES, bât. H, résid. Saint-Eloi, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.85.73.

Vds Sega MS + 4 jx (Wonderboy III, Psycho Fox...) + 2 man. : 700 F, bon état. Sébastien GOUGEON, 5, rue de la Vigne, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.83.38.

Vds SMS + phaser + 6 jx (Donald, Kick Off) : 1 200 F, poss. vte sép. Olivier ETCHEBERS, villa « Urbasa », 64220 Irouléguy. Tél. : 59.37.12.93.

Vds Sega MS + 6 jx (Moonwalker, Wonder, Tennis Ace) : 700 F + vds Gameboy + 4 jx : 600 F. Eric CUCUTO, 14, Les Plaines d'Arnettes, 13920 Saint-Mitre-les-Remparts. Tél. : 42.44.06.68.

Vds MS + 7 jx (Psycho Fox, Wonder Boy III...), px : 800 F. Julien LAFONT, 46, av. du Château, 78930 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.86.98.

Vds MS + 2 man. + 3 jx (Alex Kidd, Ninja, Spellcaster) + 3 liures + astuces, vite. Frédéric ANTUNES, 14, rue Jules-Romains, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.21.18.

Vds Sega MS + 3 jx : 300 F, jx de 100 à 200 F (Tennis Ace, Speedball, etc.). Maxime PEYTAVIN, 24, rue Jean-Moulin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.73.46.

Vds Sega MS + 2 man. + 1 pist. + Sonic + Opération Wolf + Safari Hunt + Hangon : 1 100 F. David PAS-TOR, 1, rue de la Chaumière, 28700 Francourville. Tél. : 37.24.94.36.

Vds SMS + 2 man. + Hangon + World Soccer : 450 F. Marc BENSLAHINE, 20, rue Montfort, 93000 Bonigny. Tél. : (16-1) 48.30.67.52 (ap. 18 h).

Vds MS + 5 jx TBE (After Burner, Spiderman, Cyber, Shinobi), px : 900 F (val. : 2 100 F) + 2 man. Ronan BENECH, 6, rue du Poitou, 22360 Languieux. Tél. : 96.33.66.99.

Vds Sega MS bon état + 4 jx (Alex Quidd, Strider, Fighfighter, Running Battle) + 2 man. : 900 F. Jérôme CATHALA, impasse des Roches, 34310 Cruzy. Tél. : 67.89.47.26.

MS II + 1 man. + 4 jx ss gar. (Noël 91). Guillaume VANHENS, 21, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.99.53.

Vds MS + 7 jx (Shinobi, Rocky) + 1 joy, val. : 2 300 F, px : 1 300 F. Cedric FORESTIER, Crevières, 38510 Passins. Tél. : 74.80.01.69.

Vds sur MS 3 jx : After Burner : 250 F, Monopoly : 200 F, Enduro Racer : 100 F, le tt : 450 F. Michaël BAS, 152, rue Cuvier, 69006 Lyon. Tél. : 78.24.25.78.

Vds jx SMS : Thunder Blade, Wonderboy 3, Shinobi, Catch, Rocky, Dble Dragon : 150 F pce. Grégory BEBIET, 22, place de l'Été-Vert, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.10.85.

Vds Sega MS2 + 2 joy + 3 jx : 900 F. Vds jx Sega, Nintendo : 150 à 200 F. Virginia LAURENT, 7, rue de la République, 30000 Nîmes. Tél. : 66.67.90.62.

Vds SMS neuve + 2 man. + 3 jx : Moonwalker, Donald, Alex Kid, px : 800 F. Jacky MONDEL, 4, rue Joseph-Batailler, 73200 Albertville. Tél. :

79.32.50.33.

Vds SM System II + 3 jx (Hang On) : 600 F à déb. Yoann EL JAOUHARI, 2, rue Lafayette, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.24.51 (ap. 19 h).

Vds MS2 + 3 jx, px : 650 F, TBE. Romain POTIER, 16, allée Jean-Baptiste-Clément, 78570 André-sy. Tél. : (16-1) 39.74.97.34.

Vds Sega + man. + 3 jx bon état : 800 F le tt. Bruno BARABOTTI, 298, bld de la Corniche, 06250 Mougins. Tél. : 93.75.39.39.

Stop affaire vds Sega MS + 2 man. : 300 F, jx : Rastan + Dble Dragon : 200 F. Cyril AUBERT, Les Rochettes Feneu, 49460 Feneu. Tél. : 41.32.03.22.

Vds Sega MS + jx (Sonic, Moonwalker, etc.), px : Sega : 300 F, jx : 150 F. Benoît BIAGGI, La Piguière, 13360 Roquevaire, 42.04.10.99.

Vds SMS II + 2 jx : A. Kidd + Mickey ou éch. ctre Megadrive ss jx, px à déb. Tél. : Christophe MUYARD, 3, rue Dangeau, 75016 Paris. (16-1) 45.20.29.52.

Vds SMS : 300 F, options : Light Phaser : 150 F, jx : Sonic, Mickey, Bubble Bobble. Sébastien CHANTELOT, 2, cité des Sports, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.16.63.

Vds Sega MS + 3 jx, px : 700 F et Gameboy + 1 jeu : 590 F, le tt : 1 200 F. Frédéric BERTINI, 11, rue Trigrance, 13002 Marseille. Tél. : 91.91.45.68 (à 19 h).

Vds MS + 6 jx (Mickey, Golden Axe...) + joy Maverick 1, TBE : 1 000 F. Mathieu CARDONA, Bourbon, 56150 Baud. Tél. : 97.39.00.61.

Vds M.S. + 3 jx + 2 man. + 11 mag. de jx : 800 F. Frédéric DIEZ, 7, impasse des Iris, 44220 Coueron. Tél. : 40.85.08.54.

Vds Gamegear + 5 jx. Px à déb. David COLLOMB, La Demoiselière, 38470 Vatilieu. Tél. : 76.07.25.99.

Vds Sega M.S. + man. + pist. + 3 jx (Alex Kid in Shinobi World, Sonic, dble Dragon) : 1 000 F. Ludovic JEANNERET, 71460 Les Moreaux-Joncy. Tél. : 85.96.22.15.

Sega M.S. + 10 jx urgent, px : 1 800 F à déb. Gérard SOUDAN, 56150 Barthelémy. Tél. : 97.27.12.77 (ap. 17 h).

Vds Sega M.S. (2 mois) + 2 jx, val. : 850 F, px : 590 F. David MARCAISET, La Chapelle-les-Luxevil, 70300 Luxevil.

Vds M.S., 1 an : 250 F ou + 2 jx : Spider Man-Golden Axe, le tt : 650 F. Tél. : Stéphane FOUIL-LAND, L'Etoile Parigny, 42120 Le Coteau. 77.68.01.43.

Vds, éch. M.S. + 6 jx (Basket Night, Psycho) : 600 F ou ctre Gamegear ou jx Gameboy. Cyril DAN-THÉZ, 10, place de la Gare, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.23.93.

Vds S.M.S. + 5 jx + man. le tt : 700 F. Thomas BOUTIER, rue du Coin du Loup, 30870 Clarensac. Tél. : 66.81.48.30.

Vds S.M.S. + 5 jx + 1 joy : 900 F. Romuald MOUCHE, 212, rue de Tourcoing, 62430 Pas-de-Calais.

Vds Sega M.S. + pist. + nbx : Px : 1 500 F (à déb.). Jonathan PERROT, 9, allée A.-Renoir, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.81.56.90.

Vds M.S. + 1 pad + 1 joy + 4 jx (Wboy 1, G.Axe, Moonwalker, Tennis : 900 F (à déb.). Vds jx Nes pas cher. Sami GOUAL, 40, rue Pierre-Semard, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 39.37.77.18.

Urgent, vds SMS + 4 jx Dick Tracy, Indiana Jones, TBE : 1 000 F. Bertrand HINSINGER, Place de la Mairie, 24590 Salignac-Eyvigues. Tél. : 53.29.39.23.

Vds M.S. + 1 joy + 2 jx, neuve (1 mois) px : 700 F ou éch. ctre Megadrive. Raphaël RODRIGUEZ, 3, Domaine de Canterane, Bouillac. Tél. : 56.20.50.18.

Vds S.M.S. + 2 man + 6 jx (Ghostbuster, Ninja, Alien Storm, Super Tennis) état neuf 1 000 F. Alexandre FERRARA, 35, av. Rhin-et-Danube, 38100 Grenoble. Tél. : 76.96.00.36 (ap. 18 h).

Vds M.S. + 4 jx (Slap Shot, GP Monaco, Dble Wawk) + Alex Kidd : 850 F. Stéphanie GALLAND, 8, av. du Château, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.77.10.29 (ap. 19 h).

Vds jx S.M.S. : Dble Dragon, Shinobi, Speedball, WBoy 3, W.Soccer : 150 F pce, Moonwalker : 250 F. Philippe REYMBAUT, 240, chemin de Suzon-Ré., Le Voltaire, appt. 11, 33400 Talence. Tél. : 56.37.70.16.

Vds Sega M.S. + 2 man + 6 jx (Sonic, S. Monaco G.P., Gouls'n Ghost, etc. Px : 900 F peu servi. Tél. : Laurent BOUTHET, 37, rue des Vignes, 33320 Esyines. 56.28.00.66.

Vds jx S.M.S. Moonwalker : 250 F, Sonic : 250 F, Alrialassault : 200 F, W.B. III : 200 F, Columns : 150 F. Thierry LASSERON, 3, rue des Jardins, Aiguilhe, 43000 Le Puy-en-Velay. Tél. : 71.05.73.14.

Vds jx M.S. (Dahnan, American, Baseball, Tennis Ace) de 150 à 200 F pce. Christophe FELIX, 4, place Lieutenant, Abel Chabal, 69780 Saint-Pierre-de-Chandieu. Tél. : 78.40.28.30.

Super Affaire ! vds S.M.S. + 6 jx (Mickey, Wonerboy 1, 3) T.B.E., px : 900 F ! Jean-Sébastien DEWEVRE, 24, allée du Triex, 59650 Villeneuve-

d'Ascq. Tél. : 20.91.62.14.

Vds S.M.S. + 3 jx + 1 man. (Alex Kidd in Miracle World, impos. Mission, etc.) : 850 F. Alain VIAL, 719, rue d'En-Haut, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.34.49.

Vds M.S. + 2 jx + 3 man. + 1 pist. Bon état : 600 F. Sébastien GODIER, av. Gallieni. Tél. : 60.66.34.85.

Vds jx Sega, M.S. à 100 F, Keinseden, Lordof The Sword, Ninja : 50 F, Miracle Warrior. Louis DE MONTERA, 2, sentier des Basses pointes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.40.35.

Vds jx S.M.S. : Moonwalker et G. Axe Warrior (bles et Not.) : 200 F pce. Anthony KOUBA, 5, rue Victor-Hugo, bât. 16, 18200 St-Amand-Montrond. Tél. : 48.96.18.87.

Vds M.S. + 2 pad + J. Stick + 9 jx, px : 1 680 F. Bruno CLEMENTINE, 80, rue Nouvelle D'Epluche, 95310 Saint-Ouen-L'Aumône. Tél. : (16-1) 30.37.34.63.

Vds jx M.S. : Dble Dragon, Heavy, Weight Champ : 200 F pce, S.Tennis : 100 F. Romuald GAPIHAN, 4, rue de la Corderie, 35290 Saint-Meen-le-Grand. Tél. : 99.09.66.57.

Vds M.S., état neuf + Alex Kidd + Fantazay Zone I + Action Fighter + 2 man. : 700 F (sur Paris). Marie CAUSERET, 19, av. du Gal.-Leclerc, 75014 Paris.

Vds Sega M.S. 2 + 2 man + 5 jx (Sonic, etc.) TBE. Px : 950 F. Vds Nes + 2 man + 1 jeu : 300 F. Yannick FAUDEMER, 17, allée Dunoyer-Perrot, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.56.96.

Vds M.S. + 2 man + Sonic + Won Boy 3 + R-Type + Great Baseball, Moto + Pist. + Safari Hunt + Alex Kid. Pierre. Tél. : 34.09.01.01.

Vds jx Master : 150 F pce (Quartet, Captain Silver, Vigilante, Time Soldier, Thunder Blade, Dynamite D.). Laurent DEHON, 17, rue du Chatelet, 70180 Dampierre-sur-Salon. Tél. : 84.67.17.07.

## MEGADRIVE

Vds MD franç. ss gar. + Faery Tale : 990 F. Fabrice MERLE-REMOND, 64, av. Henri-Martin, 94100 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.12.71.

Vds sur MD Merces : 300 F. Eric PERACHE, 19, rue Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds MD + 2 jx : 1 200 F. Vds jx : 250 à 300 F. Mehdi TIDADINI, 1, rue des Alpes, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.01.12.40 (ap. 18 h).

Vds jx MD (Strider, 688 Attsb, Thunder Force 3, etc.). Grégoire IZAMBERT, 54 bis av. de Royat, 63400 Chanallières. Tél. : 73.31.14.41.

Vds sur MD Franç., Sonic, F. 22, Gloush'n Ghost, Budokan, etc., Decap Attack : 200 F pce. Yvan HEITZLER, 27, rue des Gorgues, 13390 Auril. Tél. : 42.04.33.47.

Vds MD + 6 jx (Fantasia, Golden Axe) : 2 200 F, port compris. François DEPOORTERE, 23, résidence les Rosiers, 62610 Bremales-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.

Vds ou éch. jx sur MD (Toe Jam and Earl) cher. Thunder Force 3, Robocop. Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières-Brunes, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.

Vds MD Franç. + 2 man. (Pro 2) + 5 jx, px : 1 700 F ou jx sép. (Streets, Fantasia) pce : 250 F. Sébastien CLAUDON, 15, rue Honoré-de-Balzac, lot. Belle vue 54420 Saulxures-les-Nancy. Tél. : 83.21.03.10.

Vds 4 jx MD (Pitfghte, Rwarson, Underline, Pantastar 3) : 300 F pce. Vds 2 jx GB (Terminator 2) : 150 F. Jean-Antoine MEJAVILLE, 9, rue des Prés, bât. B., 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.84.23.

Vds, ach. éch. jx MD, vds G.Gear + Mastgear + 7 jx, val. : 3 000 F, px : 1 900 F, vds jx SMS : 150 F. Rudi GOSSIO, 19, Square-Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.

Vds MD + 2 man. + Toe Jame and Earl + Minight, Resistance : 1 400 F, à déb. Florent ROULET, 8, rue Charles-Ferre, 38400 St-Martin-D'Hère. Tél. : 76.24.10.87.

Vds MD + 3 jx (Altered-Beast, Sonic, Mario, Lemieux, Hockey + 2 man : 1 800 F (ss gar.). Florent FAVARD, chemin de l'Union, 38700 La Tronche. Tél. : 76.51.01.91.

Vds MD + 2 man. + 5 jx, ss gar. : 3 000 F à déb. Romain TODISCO, 94, av. Jean-Jaurès, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.79.36.

Vds jx MD : Spiderman, Sonic, Altered, Beast, Strider, éch. c



Tél. : (16-1) 30.21.28.27 (ap. 20 h).  
Vds MD (franç) + 2 Ma (pro 2) + 7 jx, Street of Rage, Road Rash Shinobi, etc. val. : 3 650 F, px : 2 000 F. Bertrand DUBOIS, 10, rue Pasteur. Tél. : 69.01.54.79.

Vds 2 jx MD (Sonic, Moon-Walker) entre 200 et 250 F + 1 jeu Master System Sonic : 200 F. Abou M'DIAIE, résidence Mirabeau, Tour 3, 76800 St-Etienne-dur-Rouvray. Tél. : 35.66.67.88.

Vds jx Megadrive ou éch. : Streets of Rage, Robocod, Wonder Boy 3, Gusbusters. Samy TOUJANI, 6, rue de Bretagne, La Bonneville sur Iton, 27190 Conches. Tél. : 32.37.10.97.

Vds Megadrive + 2 man + 10 jx : 3 500 F, TBE. Pierre BORY, 50, rue de la Montat, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.38.02.79.

Vds jx Megadrive Wonderboy 3 et Moonwalker : 250 F pce. Bruno MARVIER, 21, rue Paul-Doumer, 33160 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.95.86.70.

Vds jx Nes et Megadrive. Donne cons. Nes pour l'achat des jx Nes. Louis CORRADO, 1, av. Auguste-Renoir, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.50.83.

Vds ou éch. Fantasia sur Meg. D. ou ctre Strider. Ach. Strider : 300 F max. Guy LESNE, 7, rue des Roseaux, 57145 Woustviller. Tél. : 87.95.26.88.

Vds jx megadrive de 150 F à 250 F : Jewel Master, Gaïares, Bonanza Bros, Eswat, Gold-Axe. Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.

Vds Megadrive (F) déc. 91 + 2 man. + 8 jx : 2 500 F. Franck BUI, 16, rue des Plinsons, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.52.71.

Vds Road-Rash sur Megadrive : 300 F ou éch. ctre John-Madd' II. Damien HENOCQUE, 92, bd Georges-Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.64.51.97.

Vds ou éch. jx MD Fantasia Sonic ctre Robocod Quack Shot ou 250 F le jeu. Vincent LORGE, 10, rue de l'Escaut, Odomez, 59970 Fresnes-sur-escout. Tél. : 27.34.10.56.

Vds Megadrive + 5 jx (Street of Rage, Shinobi, Spiderman, etc.) + 2 man (Turbo) le tt TBE : 2 000 F. Mathieu GIRAULT, 15, rue Croix l'Abesse, 51370 St-Brice-Courcelles. Tél. : 26.09.74.56.

Vds jx Megadrive : 180 à 300 F (sonic, Streets of Rage, Mickey). Nicolas BOYER, 4, rue Louis-Blanc, 69150 Décines. Tél. : 78.49.87.03.

Vds sur MD Phantasy Star II : 480 F au lieu de 599 F. Affaire ! Geoffrey BURDIN, 1, impasse des Pivoines, 91280 St-Pierre-du-Perray. Tél. : (16-1) 60.75.09.65.

Vds jx Megadrive entre 100 et 250 : Maruel Land etc. Vds Coregrafx + jx. Yann LELIEVRE, 10, rue Bausset, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.11.77.

Vds ou éch. jx Megadrive de 200 à 300 F (Spider Man-sonic Quack Shot « Donald-»). Stéphane POIX, Brunet, bt. 8, av. Elisa, 83100 Toulon. Tél. : 94.23.29.40.

Vds Shining + jx Master, éch. Super Famicom. Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.

Vds jx MD : Michy, Quackshot, S.M. GP, El Viento, etc. de 200 à 275 F ou éch. Gaël CURET, 64, av. du Petit Chambord, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.60.43.59.

Vds Megadrive jap. + nbx jx TBE (not. et bte). Vds jx Nec. Louis-François, DELANNOY, 5, rue Paul-Saumière, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.01.24.

Vds jx Megadrive (Jap) Mickey : 280 F, Devil crash : 300 F + vds jx Gameboy. Guillaume ESCALLIER, 5, rue Voltaire, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.38.99.

Urgent ! vds Super Pack : Moonwalker + A. Beast : 350 F. TBE ! éch. CPC 464, ctre jx MD ! Anthony GRANIER, 31, rue de la Baïsse, 17310 Saint-Pierre d'Oléron. Tél. : 46.47.33.58.

Vds jx MD Budokan : 300 F, Starflight : 400 F. Populous : 300 F, Shadow Dancer : 300 F. Marc DUFOUR, 9, rue de l'Eglise, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.15.44.77.

Vds Megadrive Gohz, ss gar. + 2 man. + câble péritel + 4 jx (Sonic, EA Hockey...) : 2 100 F à déb. Bruno BRECHET, 23, rue du Professeur Arnaud, bât. Sugiton 1, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.57.43.

Vds Nes + 13 jx (Mario 3, Off Road, Zelda 2, etc.) + 3 Man (Nes Advantage), px : 1 800 F. Patrick RISAL, 6, rue Lionel-Terray, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.34.68 (ap. 16 h 30).

Vds 2 man. Nes. Advantage, px : 600 F. Olivier PIVOT, 12, allée de la Désirée, Les Cyclades, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.75.33.

Vds ou éch. 12 jx MD : 250 F, Alteread, sonic, Truxton, Out Run, Mickey, Tracy, Forgotten. Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.

Vds MD Jap. + 1 jeu + man. + Gar (7/93) : 1 100 F, F 22 : 400 F, Burner : 250 F, Trux : 150 F ou tt : 1 900 F. Franck LAMANDÉ, 15, rue Notre-Dame, 56580 Rohan. Tél. : 97.38.98.72 (ap. 18 h).

Vds jx MD : JD Box : 200 F, Eswat : 200 F, Alex Kidd : 200 F ou le lot : 500 F. Laurent DELMAS, 1, place de la Gare, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.09.84.

Vds ou éch. jx MD : Sonic, F 22, Shinning in the Darkness. Benoit FALANCHERE, Les Dahlias, bat. 2, av. Gaston-Berger, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.69.04.

Vds Megadrive + Arcade Power Stick + 7 jx (Sonic et Quackshot) à déb. Marc SOULIE, 1113, bd du Grand Parc, 14200 Herouville Saint-Clair. Tél. : 31.44.93.25.

Vds Megadrive franç (2 man. + 1 jeu) : 900 F + jx : 250 à 300 F. Stéphan LOGIER, 5, rue des Prévoyants, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.33.61.

Vds jx sur Megadrive et sur Gameboy. TBE, px intér. Igotz, AUBIN, 28, av. du Gal-de-Gaulle, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.61.10.78.

Vds Damna : 350 F, Fantasia : 280 F, Alien Storm : 280 F, etc. Philippe MAILLARD, 18, Square Louis-Braille, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.31.60.09 (ap. 19 h).

Vds sur Megadrive franç, Mickey : 300 F, Alien storm : 250 F, Batman : 250 F. TBE. Tony LE LAY, Kerscao Esquibien, 29770 Audierne. Tél. : 98.70.15.71.

Vds jx MD Zoom, 688 Attacks Sub, Wonderboy 3, etc. ou éch. ctre Devil Crash. Eric BOULAY, Les Mouettes DSFA, 78170, La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.

Vds Megadrive franç + 13 jx + 3 man. : 21500 F. Sylvain ISAMBERT, 26, rue St-Jacques, 76600 Le Havre. Tél. : 35.41.70.40 (vend. ap. 19 h + Sam.).

Vds jx sur MD Moonwalker + Altered Beast : 250 F ou éch. Bechir BENTAHAR, 41, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.51.90 (18 h).

Vds Sonic Turrican Phantasy Star 2, Cyberball : 180 à 350 F ou l'ensemble : 1 000 F. Stéphane METAIS, 483, rue des Lordières, 86130 Dissay. Tél. : 49.52.42.94.

Vds Master System + 8 jx + Megadrive franç. + 5 jx + adapt jap. : 4 000 F, gar. 3 ans. Mohammed Said BEN-FRADJ, 12, rue du Dr Potain, 75000 Paris.

Vds MD + 10 jx + 1 adapt. MS + 2 jx MS + adapt. cart. jap. : val. : 6 620 F, px : 3 300 F. Franck GRAERT, 18, rue St-Aignan, 28410 Goussainville. Tél. : 37.43.27.70.

Vds Megad. + 2 joypads : 700 F jx : Rambo III, Aleste, Hellfir, SM GP, etc. Bernard CANTINI, 70 ter, route de Grenoble, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.21.28.

Vds jx MD : Thunder Force II : 150 F, Super Real Basket : 200 F, Joe Montana : 200 F. Ilane MADAR, 29, rue des Martyrs, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.87.19.

Vds sur MD franç : Mickey, Gouls'n Ghost : 300 F. PC. Frédéric LAINE, 1, impasse Sébastien de Brossard, 61700 Domfront. Tél. : 33.38.55.80 (h.r.).

Jx Shadow Dancer : 300 F, Quack Shor : 350 F, Sonic : 300 F, Strider : 350 F, Eswat : 300 F, tt : 1 850 F. Thibault ANDRES, 11, lot. les Cerisiers, St-Antoine, 84800 L'Isle-sur-Sorgue. Tél. : 90.38.16.39.

Vds jx MD : Eswat, Super Hang On, Street of Rage, Space Harrier 2, Ghoul's n'Ghosts, B. px. David TOUREAU, Chemin St-Joseph, 30130 Pont-St-Esprit. Tél. : 66.39.01.97.

Vds Megadrive + 2 man. + 15 jx : 4 000 F, ss gar. Christophe BENLOCH, 19, rue aux moutons, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.10.46.

Vds Revenge of Shinobi : 250 F, Golden Axe : 200 F, Altered Beast : 100 F. David DUSSEAU, La Grange, Saint-Pardoux Isaac, 47800 Miramont de Guyenne. Tél. : 53.93.88.13.

Ach., vds, éch., jx MD, Possède Donald, Hockey, Merces, rech. devilcrash, Console Neo ou SFC. Francis DELTOMBE, 21, a. de Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.

Vds jx MD (WB 3, Shadow Dancer, Mystic, Moonwalker) : 200 F, jx Lynx Warbirds, Xen : 125 F. Alexis LANDRY, 7, rue St-Georges, 25290 Ornans. Tél. : 81.57.13.33.

Vds MD (J) + 2 man. + 4 jx (Fantasia, Golden Axe, Battle, SO Steets of Rage) : 1 200 F. Laurent D'ANGELA, 1, rue du Clos Lamy, 95240 Cornelles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.83.30.

Vds Megadrive tte neuve gagnée à un concours + 1 jeu : 800 F + vds 30 jx Megad. de 250 à 300 F, neufs (Sonic). Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68.

Vds Megadrive Franç. TBE, avec ou sans jx, éch. vds jx sur MD : ch. Speedball 2, Madden 92, etc. Cyrille PERRIN, 29, 31, rue Lucien-Dumas, 87200 Saint-Junien. Tél. : 55.02.26.62.

Vds Megadrive 12 jx + convertir, 5 jx ou éch. jx MD ctre Gamegear (offre Gamate) px : 4 500 F. Chaib AZHANI, 71, rue des Migneaux. Tél. : 39.65.01.15.

Vds jx MD : 200 F, Alex Kidd, Wonderboy III, Shadow of the Beast, F. Labyrinth, Toe Jam & Earl. Erik BOURGUIGNON, 15, rue Charles-Gonneau, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.42.05.

Vds jx MD : 150 à 300 F, Shadow of the Beast, Golden Axe, Super-Thunder, Sword of Sodan. Pascal BOULET, 26, clos des Aulnes, 95350 St-Brice-sous-Forêt. Tél. : (16-1) 34.19.35.62.

Vds MD franç : 650 F ou MD + jx Aleste (Musha) + adapt. jx jap. : 850 F (val. : 1 950 F). Stéphane

ROUPEAU, 24, rue Brizeux, 44250 St-Brevin-les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.

Vds jx Megadrive, Alien Storm : 250 F, Revanche of Shinobi : 300 F, Battle Squadr. : 200 F. Arnaud BOES, 62, rue Léon-Chartier, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél. : (16-1) 64.48.59.64.

Vds MD neuve + 2 joys + 4 jx. Px : 990 F. Frédéric GRIFFON, 13, rue St-Exupéry, 78140 Vélizy Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.41.69.

Vds Megadrive franç + 1 jeu (Road Rash) + man. : 1 000 F, ss gar. Nicolas CHAILLOT, 01480 Les Bruyères Frans. Tél. : 74.60.89.31.

Vds MD + 1 jeu (Mickey, Sonic, Altered Beast, Street of Rage Quackshot, Monaco GP, px : 900 F. Bruno VAQUERO, 1, rue des Nonaquins, 95270 Luzarche. Tél. : (16-1) 34.71.26.46.

Vds Megadrive jap. + 8 jx, M. Résistance, D. Tracy, Q. Shot, S. Hydride) : le tt : 2 300 F. Christophe LAGLIS, 82, bd Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.27.95.

Vds Batman : 250 F (ss gar.) ach. Neutopia 2 et Splatter House sur Nec. Vds jx Nes. Ardeshir ROSS, 20, rue du commandant, René Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.

Vds jx Megadrive (Golf, Basket, Shadow Dancer Golden Axe Fantasia) : 200 à 300 F. Baptiste BELLONE, 14, rue de Tilisitt, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.35.79 (ap. 19 h).

Vds MD franç neuve ss gar. + Sonic + Streets of Rage : 1 630 F. Jonathan MERGUI, 11, rue Paul de Kock, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.52.97.

Vds, éch. ach. jx Megadrive : possède Quacks Hot, Rev. of Shinobi, Gaïres, Phantasy 2, etc. Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.

Vds Megadrive ss gar. jap. 60 MHz + 3 jx (Sonci Eswat Monaco GP) px : 1 600 F à déb. Fabien FOUGERET, Les Bougainvillées, bt. E, 11, av. du Bousquetier, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.66.19.

Vds pour MD : Swat et Vérytex, TBE : 250 F pce, port compris. Benoit BERGE, 14600 Fourneville. Tél. : 31.89.03.82.

Vds Megadrive + 3 jx + manpython 3 + SG Fighter, TBE, val. : 2 500 F, px : 1 000 F. Jean-Luc CHABLOC, 4, allée Charles-Baudelaire, 51470 St-Memmie.

Vds jx MD (Shinobi, Alien Storm) px : 250 F (Altered Beast) px : 100 F ou éch. ctre John Madden. Lionel LURON, 25, av. Pierre-Curie, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.94.06.85.

Vds jx MS : 150 F pce, éch. jx Megadrive (Quackshot, Last Battle, Guillaume DORISON, 46, rue de Bercy, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.31.12.

Vds sur Megadrive jx. Vds sur Famicom Joe et Mac. Daniel. Tél. : 47.27.19.83.

Vds MD + 9 jx (Shinobi, Strider, SOS Fant., After Burner etc.) px : 3 000 F. Eric LEMOINE-Patron, 145, Montée-de-Choulans, bt. E, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.08.23.

Vds Megadrive + 3 jx : Immortal, Road Rash, A. Beast : 1 man. : 1 300 F (val. : 2 150 F). Cédric HOUIN, 10 bd, Jourdan, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.35.59.

Vds Shadow Dancer (megad. fr.) + Paperboy (Gameboy) : 250 F et 120 F. TBE, bte et not. (16-1) 43.76.41.21.

Vds jx : Forgotten World : 150 F, Sword de Vermillon : 300 F, Mystic Defender : 250 F. Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean-Baptiste, Champeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.46.04.

Stop ! vds megadrive + 6 hits (Mickey Sonic Quackshot) val. : 3 500 F, px : 2 500 F. François JOUSSE, 179, rue des Gravières, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.24.35.

Vds jx Megadrive franç : Castle of Illusion, Sonic et Rev. of Shinobi : 245 F l'un. David BERTHELOIN, 26, rue Jean-Jaurès, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.30.05.22 (ap. 19 h).

Mega. inter. + 2 man. + C. hifi + 8 sup. Games (Donald, PS III, Sonic) TBE, le tt : 2 500 F + port. Alain URCUN, IME, rte de Laval, 72000 Le Mans. Tél. : 43.28.92.48.

Vds Centurion : 375 F, Sonic : 295 F, Air Buster : 325 F. Alexandre GIULIETTI, 7, rue Michel de Champrond, 77183, Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.06.63.79.

Vds Megadrive jap. + 7 jx + 2 joypad (Sonic Robocop Stret of Rage) px : 2 490 F. Arnaud CORAZOLA, 65, rue Joseph Bertoin, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.46.82.

Vds MD Fr. + 10 jx + 2 man, Quackshot, Shinobi, Boxing, Golden Axe, Hang-On, etc. : 2 000 F. Patrice BACHELET, 51, rue de Bonneuil, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.09.26.94.

Vds Megadrive jap. + 3 jx (Sonic) px à déb. Brice COUTAGNE, 24, rue Barrême, 690006 Lyon. Tél. : 78.93.84.52 (ap. 20 h).

Vds MD + 8 jx (Quackshot, Out Run, Alienstorm, etc.) + Arcad, Epowerstick, TBE : 3 000 F. Thibault CULIOLI, 35, La Pinède, Chemin du clauou, 13120 Gardanne. Tél. : 42.58.21.18.

Vds ou éch. jx Mega : sonic : 250 F, Alteread Beast : 150 F et Monaco GP : 300 F (neuf) Soccer : 100 F. Ludovic PAOUZET, 56, résidence la Tour,

47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.85.20. Vds MD jap. 700 F ou 950 F avec Mystic Defender. Germain PELTIER, 3, allée des Tilleuls, 38160 St-Verand. Tél. : 76.64.01.39.

Vds Megadrive jap. + 5 jx : Sonic, Mickey, etc. : 2 500 F. Guiseppe FALLETI, 501, rue de Lannoy, 59100 Roubaix. Tél. : 20.82.88.54.

Vds Megadrive + 3 jx : 1 200 F ou éch. ctre Supergrafx ou Coregrafx, urgent. Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.

Vds MD + 6 jx (Sonic, S. of Rage) : 1 850 F. Jérôme DUCHENE, 365, chemin du Mas, 38330 Saint-Smier. Tél. : 76.52.02.19.

Vds ou éch. jx Megadrive. Fabien PIZZO, 37, rue du Gal. Sarraill, 17100 Saintes. Tél. : 46.93.38.81 (h.r.).

Vds sur MD : Mystic Defender, Alien Storm, Altered Beast, Revenge of Shinobi entre 250 et 300 F l'un. Eric THIBAUT, Impasse des Muriers, 84450 St-Saturnin-les-Avigons. Tél. : 90.22.26.08.

Vds 4 jx MD (valis 3, Spiderman, Wadner, Alex Kidd) de 150 à 275 F. Avi EDERY, 12, rue des Pavillons, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.92.84.

Vds ou éch. jx Megadrive (The Immortal etc.) ctre jx Super Famicom. Fernando MENDES, 10, rue Romain-Rolland, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.

Vds megadrive (ss gar.) + 6 jx + adapt. + 2 man. (1 Pro 2) Px : 2 500 F (val. : 3 500 F). Laurent MARIOTTE, 23, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.50.20.

Vds jx MD : 200 F Alien Boxing, Crackdown, Superpique : 150 F, F 1 GP, Sonic out Run F 22 à 250 F. Claude LABOURY, 24, chemin Saint-Henri, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.09.58 ou 90.89.50.12.

Vds Megadrive franç + 6 jx : 2 000 F. Vds jx Sega dès 280 F pce (nvtes). Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.

Vds MD 2 man 10 jx (Sonic, Quackshot, Shining in the darkness) le tt : 3 500 F. Jérôme PERCHERON, 272, rue du Moinsnil, 59274 Marquillies. Tél. : 20.29.04.96.

Vds MD + 3 jx + 2 pads : 1 500 F ou éch. ctre Superfamicom sans ou avec jx. Keith DE MAGALHAES, HLM de Saouve, bat. C. Tél. : 75.26.26.59.

Vds et éch. jx MG (Sonic, The Immortal, Fantasia, etc.) entre 200 et 300 F, rech. ST of Rage etc. François TRINQUIER, 24, bd, Joliot-Curie, 34120 Pezenas. Tél. : 67.98.21.36.

Vds ou éch. jx MD franç. Populous, Alex Kidd, James Pond. Cher. Gboy, petit px. Guillaume COLLET, 4, Square des Bégonias, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.53.83.

Vds jx Megadrive : 280 F, Fantasia, James Pond, ds bte d'orig., état neuf. Dominique SEGUIN, 85, bd du Gal-Leclerc, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.24.29.23.

Vds nvtes ou éch. jx ctre El Viento sur MD. Arnaud MANZONI, 9, rue de l'Eglise, 57210 Haucourt. Tél. : 87.51.92.69 (entre 20 et 21 h).

Vds jx Megadrive Moonwalker, Shadow Dancer, Midnight Resistance, Dudokan : 800 F ou 250 F le jeu. Patrick MARX, 16/13, rue de la Rochefoucauld, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.40.39.42.

Vds Megadrive + 6 jx (Quackshot, Strider) adapt. jap. Px : 2 500 F. Smaël BOUDIA, 14, rue des Vignes Blanches, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.44.47.

Vds jx Megadrive : Sonic, px : 345 F + Street of Rage : 345 F + Quackshot : 375 F. Sébastien SEVELINGE, 25, rue Bartoli, 71160 Digoin. Tél. : 85.53.08.37.

Vds Megadrive + Pro 2 + MM. Castle of Illusion (gar. déc. 92) TBE + emb., px : 1 190 F. Morad BOUAZZAOUI, 3, allée Corot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.40.99.

Vds 520 STE, px : 1 500 F ou éch. + Megadrive ou PC Engine ctre Neo-Geo + man., jx. Honoré YAO KOUAKOU, 11, rue d'Estiennes-d'Orves, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.20.08.

Vds jx Megad. ou éch. ctre Gamegear. Cédric LUCAS, 31, rue des Fougères, 57070 Metz. Tél. : 87.36.05.29 (ap. 17 h).

Vds 3 jx Megad. (Zoom, etc.) de 150 à 300 F et 5 jx MS (Ghouls'n Ghosts, etc.), px : 200 F pce. Cyrille GUIDALIA, 1, la Combe aux Peupliers, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.21.70.

Vds Italia 90 complet : 250 F ou éch. ctre After Burner, Maruel Land, Moonwalker, Dick, Sonic. Olivier BRUNI, 181 bis, rue St-Merry, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60.72.74.03.

Vds Megad. jap. + 4 jx : 1 400 F, vds Bombuzal : 200 F et Super Ghouls and Ghost : 500 F. Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.

Urgent ! vds Lanes + 3 jx, Mario 1, 2 + Duk Hunt, px : 450 F ou vds SMS + 3 jx : Sonic Action Figther. Flore GATEAU, 613, rue de Poissy, 78570 Vilenes-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.75.95.32.

Vds jx Mega : 688 Attack sur, John Medden Ame. Foot, Alt. Beast, Rambo 3 de 100 à 300 F. Eddie FELDER, 25, rue Circulaire, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 39.76



Vds jeu Megad., Altered Beast : 190 F. Guilhem BASCLE, av. St-Véran, 04860 Pierrevet. Tél. : 92.72.28.47.

Ach. jx Megd. (James Buster, Douglas, Alien Storm, Fantasia, Joy Arcade Pow Stik) de 200 à 250 F. Sylvain WISTUBA, 92, rue Marcelline, 38800 Pont-de-Claix. Tél. : 76.98.37.10 (de 17 h à 20 h sauf W-E).

Vds Megad. jap. + 2 jx : 1 200 F (déc. 91) ou éch. ctre Super Famicom ss jx. Lorenzo BOSCO, 3422, Résidence Pasteur, 93150 Blanche-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.21.13.

Vds Megadrive + Street of Rage + goulst and Ghost + Moonwalker + Monaco : 500 F. Dominique GUE-RAIN. Tél. : 48.21.85.19.

Vds Megadrive (ss gar.) + 9 jx, val. : 5 000 F. Px : 2900 F. Olivier BOBIN, 2, rue de Luxembourg, 28110 Lucé. Tél. : 37.34.09.74.

Vds Megadrive + 9 jx + 3 man. val. : 5 200 F, px : 4 800 F à déb. Christophe RADUGET, 96, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.95.90.81.

Vds Megad. + 10 jx (ss gar.) Sonic, Quack Ghost, Robocod, Monaco, etc. Val. : + 5 000 F, px : 3 500 F. Marc KIM, 18, rue Pierre-Guérin, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.32.80.

Vds Megad. franç. + adapt. Mastersystem + Adapt. jx jap. + 2 joys : 1 800 F. Jean-Michel EYMERY, 28 bis, rue Jean-Feraud, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.50.55.

Vds jx Megad. et Mastersystem de 100 à 280 F. Sébastien MENENDEZ, 15, rue Gutenberg, 94460 Valenton. Tél. : (16-1) 43.89.45.27.

Vds Megad. + 6 jx (Strider, Quackshot, Sword of Vermilion) px : 2 500 F ss gar. Said BOUDIA, 14, rue des Vignes-Blanches. Tél. : 39.13.44.47.

Ech. Gargoyles Quest ctre Super Marioland ou TMTH 2 et Ducktales ctre Ken 1 ou Ken 2. John ROSIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03.

Vds Megadrive + 3 jx Sonic, Street of Rage, Space Harrier II : 1 200 F. Tommy DUBUIS, 7, villa Charles-Delescluzes, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.26.01.

Vds jx Megadrive (Streets of Rage : 200 F, Ghoul's'n Ghosts : 300 F, Wonder Boy : 150 F). Walter MISLANGHE, 50, rue des Mortefontaine, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.64.03.68.

Vds sur Megadrive : Wonderboy 3 : 250 F, TBE. Guillaume BENNAVAL, 1, place N.-Poussins, Appt 3788, 31700 Blagnac. Tél. : 61.30.44.76.

Vds Spiderman et Marvel Land : 250 F pce. Stanislas SELLIER, 1/22, Square Pastour, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.74.15.52.

Vds Jewel Master sur Megad. : 300 F port compris. Camille BARBARY, Le Vougelas, 26600 Mercuroi. Tél. : 75.07.48.04.

Vds jx Megadrive : Quack Shot : 300 F, Valis III : 250 F, etc. Vds Jewel : Dragon Spirit : 200 F, Nes. Yann CINCOTTA, 8, place des Arcades, Chante-loup. Tél. : 39.74.50.04.

Vds Jewel Master : 260 F, Last Baffle : 235 F, James Buster Douglas : 250 F. Camille BARBARY, Le Vougelas, 26600 Mercuroi. Tél. : 75.07.48.04.

## PC ENGINE

Vds NEC + 4 jx (SSS, FMT, Pop., F. Soccer) + quint. + 3 man. + revues, le tt : 1 490 F. Cyril BISCAR-ROS, 4, av. Lachenal, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.05.56.

Vds Coregrafx + dbleur + 2 man. + 3 jx : 700 F, TBE. Vds jx MD et Atari (orig.). Franck JOUSSE, 24, rue de turpenay, 37100 Tours. Tél. : 47.51.34.48.

Vds Supergrafx + 4 jx : 1 500 F port compris. Camille BARBARY, Le Vougelas, 26600 Mercuroi. Tél. : 75.07.48.04.

Vds ou éch. jx NEC et MD (PC Kid 2, Blodia, Jackie Chang, Lakers, MGP, Heavy Unit). Xavier IS-SERT, Brancas Cazilhac, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.32.

Vds 2 jx PC Engine + man., px : 700 F (Final Baster et P47). Fabrice MARTIN, 1, av. Simon-Vouet, 78560 Le Port Marly. Tél. : (16-1) 39.58.93.38.

Vds Core + 2 man. + PC Kid 2 + Neutopia 2 + Shinobi + quintup. : 1 000 F, CD ROM : 1 500 F. Guillaume. Tél. : (16-1) 48.37.37.38.

Vds Coregrafx + 1 jeu (F1, Circus 91), val. : 1 390 F, px : 800 F à déb. TBE. Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.

Vds Coregrafx + 3 jx : Super Water, Bomb. + Pac-Land + Strange Zone : 700 F ss gar. Clément. Tél. : (16-1) 45.81.52.13.

Vds jx sur NEC, Famicon et Neo-Geo. Stéphane. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.

Vds jx Supergrafx et Core : 1941, P47, Gradius de 150 à 350 F, jx MD : Shinobi et Altbeast : 250 F. Valéry VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 64000 Pau. Tél. : 59.84.39.32.

Vds Formation Soccer et Devil Crash sur NEC et éch. Wonderboy III et Golden Axe MD. Etienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92.

Vds Supergrafx + 3 jx SGX, bte et not. neufs : 1 500 F. vds PC Kid I : 400 F. Vds nbx jx. Ozy KI-

DOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.

Vds NES GT + New Zeland Story : 2 000 F. Ryota MATSUSHITA, 48 bis, rue Custine, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.47.73.

Vds 2 jx Superfamicon : Jo and Mac : 480 F et Super Tennis : 410 F et 2 jx NEC : Kung-Fu + F. Zone : 220 F. Christophe BEAUCHAMP, 12, rue Claude-Genoux, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.76.12.

Vds Coregrafx 60 htz + 3 man. + quintup. + 8 jx (F. Soccer, F1, TBAT, Deadmoon) : 1 890 F, 1 jeu : 280 F. Bruno LANDAIS, 16 bis, rue Marcel-Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.40.62.

Vds PC Engine (50/60 HTZ) + 4 jx PC : PC Kidd 1 et 2, Tonma, Adv. Island : 1 200 F (BE). Philippe DIO-CLES, 29, rue du Docteur-Ledouble, 37000 Tours. Tél. : 47.20.44.40.

Vds, éch. jx Supergrafx + PC Eng. Poss. Aldyne + Ninja Gaiden + Gradius + Twinbee + Parodius. José GONCALVES, 73 ter, rue Grand Cour, 37700 Saint-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.09.56 (ap. 19 h 30).

Vds NEC + man. + 3 jx (PC Kid II, Formation Soccer, Adventure Island) : 1 400 F ou 890 F avec 1 jeu. Fabien COMBET, 24, rue du Vistre, Le Stella, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.55.07.

Vds 12 jx nec : 280 F maxi. Vds 3 jx MD : 130 F pce. Olivier SAMARAN, 16, rue Sadi-Carnot, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.60.44.

Cause duo vds Coregrafx + 1 pad + 2 jx : 850 F à déb. sur Paris et rég. Patrice AUBRY, 4, av. du Général-Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94 (ap. 18 h).

Vds NEC + 7 jx + man. : 1 500 F. Vds MS + 3 jx + 2 man. : 1 000 F. Vds VTT 18 vitesses : 2 000 F à déb. ou éch. tt ctre SFC + 2 man. + 8 jx ou Neo-Geo + man. + 5 jx ou Mega CD + MD + 5 CD + 3 jx. Régis DOUNIAMA, 13, allée du Colonel-Rivière, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.61.54.53.

Vds Coregrafx + 1 jeu : 1 000 F ou éch. ctre Gamegear. Nicolas CHAPUIS, 1, square de Joppet. Tél. : 79.60.03.89.

Vds nbx jx NEC : Rabioslepus Splatter House, F1 Circus, PC Kid. Ach. Formation S. Benoît BONNE-FOY, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 49.77.99.58.

Vds Supergrafx : 600 F, vds Splatter House : 350 F, F1 Circus 91 : 250 F, F. Soccer : 300 F. Vds MD. Gilles GAGNANT, 105, av. Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.93.28.

Vds GT : 1 600 F, vds ou éch. jx NEC. Ach., vds ou éch. jx Neo-Geo : Kotm, Raguy, 2020... Christophe HOEPE, La Rue des Jards, 37500 Cnals. Tél. : 47.95.92.98.

Vds Coregrafx + 7 jx (PC Kid 2, Populous, Sweek, Power 11, Out Run, Side Arms, etc.). Aurélien BOUDAULT, 8, bid Jean-XXIII, 44100 Nantes. Tél. : 40.76.71.89.

Vds NEC GT + 6 jx : Populous, Adv. Island, Final, Match, Tennis : 2 500 F. Philippe SCHAUER, 79, rue de la République, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.63.77.

Vds Coregrafx (déc. 91) + 4 jx : 1 500 F. Vds Nintendo + 5 jx : 1 490 F. Alexandre FERNANDES, La Garenne, 28240 Manou. Tél. : 37.81.84.80.

Vds PC Engine TBE + 3 jx, le tt : 1 000 F. David HAUTSON, 52, av. de la Forêt, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.25.00.

Vds Supergrafx + 12 jx ou éch. ctre SFC + jx ou Neo-Geo. Serge LAURENT, Lingeat, 01440 Viriat. Tél. : 74.25.33.46 (19 h).

Vds Supergrafx + 3 jx (Jackie Chan, R-Type) + pro 1, val. : 2 500 F, px : 1 000 F. Sébastien DUFOUR, Les Combes Noires, Villetelle, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.31.62.

Vds Final, Match, Tennis, Tiltor 92, px : 200 F. Benoît GIRARDET, rue de la Butte, 44119 Grand-champs. Tél. : 40.77.17.11 (sauf W.E.).

Vds CD-ROM + Coregrafx + 8 jx (Sprigan, Aeroblaster...) + quint. + man., TBE, val. : 6 500 F, px : 4 200 F. Jean-Philippe RIEUTORT. Tél. : (16-1) 48.92.08.21.

Vds Supergrafx + jx (Son Son II, Shinobi, PC Kid II, Legend of Tomna, Battle Ace, Wataru : 1 500 F. Christine FORTUNO, 6, rue Gasseras, 82600 Verdun-sur-Garonne. Tél. : 63.02.69.00.

Vds Coregrafx + 9 jx (Jacky Chan, PC Kid 2...) + grande man. : 2 500 F à déb. ou ctre SFMC. Elvis JOVANOVIĆ, 5, av. Falderbe, 93310 Le Prest-Saint-Gervais. Tél. : (16-1) 43.63.87.81.

Vds jx NEC : 250 F, éch. Immortal sur Megadrive ctre Road Rash, Abrams, Battle Tank. Jérôme RAYNAUD, 7, av. Jean-Jaurès, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.19.44.

NEC GT TBE + 4 jx : PC Kid II, Jacki Chan, Blodia, Power League 3, Ad. Sect. Fabien MOREAU, 08150 Rouvroy-sur-Audry. Tél. : 24.35.81.00.

Vds NEC (ss gar.) + 6 jx (Out Run, Final Soldier, Super Star) : 1 800 F à déb. Bertrand LAFENETRE, 77, rue du Bal Champêtre, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.13.59.

Vds jx NEC : Ninja Spirit, Down Load, PC Kid : 230 F pce. Ach. F1 Circus 91, Splatter House. Romain PONS, 535, rue de Broys, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.26.82.

Vds Supergrafx + 6 jx : Grandzort, Devilcrush, Superstar Soldier, Spirit Ninja : 1 500 F. Laurent BOISTAY, 8, rue de l'Ancienne Forge, 28190 Saint-Luperc. Tél. : 37.26.85.31.

Vds NEC + 70 jx : 3 000 F. Vds MD jap. + 4 jx : 1 400 F. Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.

Vds Supergrafx + aldynes + 1941 + 5 jx Coregrafx + adapt. CD/SGX, px : 2 000 F. Igor POUILLON, 33, rue Gambetta, 51500 Rilly-la-Montagne. Tél. : 26.03.47.46.

Vds NEC GT + 4 jx + 2 transfo. TBE ou éch. ctre Suc. D2 : 2 000 F. Fabrice CHABANIS, 89, rue Porte Dijeaux, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.04.30.

Vds NEC + 5 jx : PC Kid 1 et 2 + Show Monotailo + Space Harrier + Veigues, val. : 3 050 F, px : 900 F. Manuel DE SAINT ESTEBAN, 88, domaine du Château, 59287 Lewarde. Tél. : 27.96.09.67.

Vds NEC + 4 jx : Bloodia, Pacland, Shinobi, Ninja Spirit : 1 300 F. Vds jx : 200 F pce. William ROY, 50, rue Clément-Janin, 21000 Dijon. Tél. : 80.66.30.97.

Vds NEC Coregrafx + 11 jx : Jacky Chan, Sonson 2, Cadash, B. Wolf, Wonderboy 2 et 3 : 2 700 F. Thibaut BETHUNE, 16, rue de l'Aviation, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.92.21.

Vds Turbo GT + transf. + 4 jx : 1 700 F. Olivier GIL, 13, rue du Capitaine-Aubert, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.08.47.

Vds PC Turbo GT + 8 jx (PC Kid 2, Parasol Stars, etc.) + transfo. : 2 500 F à déb. Philippe SABATIE, 26, rue Audiguier, 31500 Toulouse. Tél. : 61.80.27.98 (HR).

Vds Turbo GT + 4 jx (Water Bomb., Bomber Man.) + adapt. + sacoches, le tt ss gar. : 2 300 F. Sébastien FAUVARQUE, 88, av. de Muret, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.92.93.

Vds Supergrafx + 8 jx : Ghoul's'n Ghost, Grand Zork, 1941... + Xeipor + Ultimate + quintup. : 3 000 F. Sylvain LANDELL, 1, rue Porte-Cote, 41000 Blois. Tél. : 54.74.89.63.

Vds Coregrafx ss gar. (6 mois) + man., px : 600 F + 3 jx, px : 150 F pce. Genevieve MASSON, 68 bis, Grande Rue, 78580 Jumeauville. Tél. : (16-1) 30.42.68.30 (ap. 18 h).

Vds Coregrafx + 7 jx (PC Kid 2, Populous...). Thibaut BEZARD-FALGAS, 7, rue des Religieuses, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.95.54.

Vds nbx jx NEC à 190 F. Nicolas DELBARD, rés. Cambacères, appt 75, 825, av. du Comte de Nice, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.77.58 (soir).

Vds Coregrafx + Cyber Core + PC Kid 2, état neuf, px : 700 F. Pascal GAOU, 560, chemin Robert-Brun, 83500 La Seyne. Tél. : 94.30.65.14.

Vds Coregrafx + 11 jx : 2 200 F. Vivien VERBRUGGE, 17, rue du Cèdre, 14280 Saint-Contest. Tél. : 31.94.46.21 (ap. 18 h).

Vds jx NEC : Ninja Spirit, Mr Heli, Burning Angel, Rabio, Violent Soldier, etc. (180-230 F). Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.

Vds Supergrafx + 7 jx NEC : 1 800 F. Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.

Vds Coregrafx + 2 jx : PC Kid + S.S. Soldier, tt, TBE : 700 F. Nicolas DOUCET, place de la Poste, 72190 Sarge-les-Le-Mans. Tél. : 43.76.45.12.

Vds SGX + 5 jx (Wonderboy II, PC Kid II, Gandg, 1941, C. Combat Police) + joy Tickex 1 PC : 2 700 F. Frédéric LEITE, chemin de la Parade, Cidex 132A, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.13.32 (ap. 19 h).

Le Club NEC officiel VD Core + CD ROM + HU 3.0 + jx (Y's 3, Lois, Populous, etc.) : 3 100 F. Club NEC, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.

Vds GT + 6 jx (Deadmoon, PC Kid 1 et 2, Gomola Speed, Dragon Spirit, Adventure Island, GT gar. 8 mois) : 3 500 F. Ardeshir ROSS, 20, rue du Commandant René-Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.76.

Vds PC Engine + 1 jeu ss gar., px à déb. Yann PRADAL, 6, quai de Dion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 40.99.18.52.

Vds NEC + 3 jx + 2 joy + quintup., le tt : 1 100 F. Pierre TREVILLY, 14, rue Bourke, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.66.44.

Vds PC Engine : 200 F, P47, Blodia : 250 F, PC Kid II, Formation Soccer. Christophe STANISLAWEK, 8, ILM Ferme des prés, bât. A, 85500 Clamecy. Tél. : 86.24.42.46.

Vds Supergrafx + 7 jx (FM Tennis, Ninja Spirit, Dead Moon), px : 1 600 F. Anis BOUJAOWANE, 9, allée de la Corniche, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.94.85.

Vds jx NEC : 250 F. Jérôme RAYNAUD, 7, av. Jean-Jaurès, 93600 aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.19.44 (ap. 18 h 30).

Vds Supergrafx + 1941 + Ghoul's'n Ghost + Vigilante + TV Sport Football, px : 1 300 F. Laurent LAIGRE, 6, rue des Caillottes, 94000 créteil. Tél. : (16-1) 43.39.37.05.

Vds PC Engine + 6 jx : Formation Soccer, F1, Triple Battle, etc. + 1 joy XE1PC, le tt : 1 700 F. Pascal LOCATELLI, 257, rue des Moulins, 94120 Fonten-

nay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.06.71.

Vds sur Core et Supergrafx jx : Aldynes, Ghoul's'n Ghost, Batman..., px à déb. Arnaud EHRENFELD, 1, impasse de Montreville, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.11.16.

Vds NEC Coregrafx (nov. 91) + Vigilante + 2 man., TBE, px : 850 F. Guillaume BANNIER, 23, av. Boris-Vian, 95000 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.75.41.

Vds Coregrafx + Ninja Spirit + PC Kid + NRJ + Down Load, px : 1 250 F, TBE. Romain PONS, 535, rue de Broys, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.26.82.

Vds Coregrafx + 6 jx (PC Kid II, Jackie Chan, Cadash), le tt : 1 800 F à déb. Julien BENDJEL-LOUL, 6, villa des Merisiers, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.21.71.39.

Vds Coregrafx + 2 man. + 3 jx (Chase HQ, Japan Warrior, Shinobi) : 1 300 F. Mathieu LE BOURSICAUD, 22, rue de la Melpomène, 29200 Brest. Tél. : 98.05.20.02.

Vds NEC + 5 jx + joy (TBE) : 600 F px à déb. sur Paris. Alexandre HUYNH, 16, rue Broussais, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.

Vds Final Match Tennis, Tilt or 92, simulation Sport, val. : 349 F, px : 200 F. Benoît GIRARDET, rue de la Butte, 44119 Grandchamp-des-Fontaines. Tél. : 40.77.17.11.

Vds NEC TBE + joy + 5 jx (Neutopia, Ninja Spirit...), px : 600 F sur Paris. Alexandre HUYNH, 16, rue Broussais, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.

Vds Coregrafx + man. + 4 jx (Cadash, Dragon, GG, Vigilante, Ninja Spirit), px : 1 500 F. Fabrice FOU-GERET, Camp Major, traverse Emeric, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.56.55.

Vds Coregrafx + 7 jx (Cadash, Dead Moon, Ninja Spirit, Sprig NSE, Goblin, PC Kidd 2) : 1 300 F. Gilles MEURILLON, 26, bid National, 13001 Marseille. Tél. : 91.50.29.67.

Vds NEC + 1 joy + 11 jx : Dead Moon, Cadash : 2 000 F. Sébastien DAVID, 5, av. Léon-Blum, 44600 Saint-Nazaire.

Vds Supergrafx TBE + 5 jx : Ghoul's'n Ghost, Jackie Chan..., val. : 3 090 F, px : 2 000 F. Serge VAYER, chemin des Rouilles, 13680 Langon-de-Provence. Tél. : 90.42.87.30 (ap. 19 h).

Vds Final Fight et Joe et Mac pour SFC : 400 F, F1, NEC Core + 3 jx + cordons + joy : 800 F. Franck MUSCINESI, villa La Provence, 13480 Cabries. Tél. : 42.22.19.31.

Vds Coregrafx + 4 jx (PC Kid 1 et 2, New Zealand Story, Barunba), px : 1 200 F. Joël SCIASCIA, N° 5, Le Plan d'Agneau, 38220 Vizille. Tél. : 76.68.26.66 (H.R.).

Vds 20 jx NEC de 200 à 250 F : Populous, PC Kid 2, Final Match. Laurent YIM, 77, rue Meissonier, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.77.61.84 (ap. 18 h).

Vds jx NEC pour CD ROM : Red Alert, Professional, Baseball, super Darius : 300 F pce. Laurent DEBARGE, 8, rue Léon-Blum, 62710 Courrières. Tél. : 21.75.65.62.

Vds Coregrafx 850 F + 2 man. et 2 jx au choix. Vte sép. poss. (F. Soccer, PC Kid 1). Pierre THUREAU, 3, bid Brune, La grognarde, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.15.36.

Vds GT TBE + 2 jx (PC Kid 2 et Toyboyshop) + transfo. (déc. 91) : 2 000 F. Lahcene CHEMALI, 23, av. de Londres, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.25.50.

Vds Veigs : 150 F, space Harrier Pacland : 130 F, éch. Cyber Core, Strange Zone sur Lyon. Philippe MOISSONNIER, 11, av. Roberto-Rossellini, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.02.51.

Vds NEC + 6 jx (ss gar.), px : 1 800 F à déb. Bertrand LAFENETRE, 77, rue du Bal Champêtre, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.13.59.

Vds PC Engine GT, TBE (déc. 91) + 1 jeu : 1 800 F, vds 6 jx de 230 à 240 F pce avec not. Christophe MANZONI, 15, bid Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.37.03.

Vds sur NEC After Burner 2 + Final Cap : les 2 400 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds NEC + Power Even, PC Kid II, Cyber Core, Rabi Lepus et Klax, val. : 3 000 F, px : 1 800 F. Olivier ROBIN, Villard-de-Lens, 38250 Les Sartons. Tél. : 76.95.90.00.



85 bis, cours Tolstoï, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.46.50.

Vds GB + 6 jx + piles neuves : 800 F. Nicolas YVOIS, 43, rue Beauséjour, Pomponne, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.09.25 (ap. 19 h 30).

Gameboy + 5 jx (neuf) val. : 1 700 F, cédé : 900 F. Hugo GHERABI, 12, rue de l'Ancienne Mairie, 92110 Cllichy. Tél. : (16-1) 47.31.71.81.

Vds jx GB, neuf not. (franç) embal. orig. Olivier BOURGES, 3, rue de l'Orme-Thibault, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.65.15 (ap. 18 h).

Vds GB + 9 jx (Robocop, Megaman, Batman, etc.) + Sac : 990 F ou éch. ctre jx MD. Michel MORINEAU, BP 13, 53170 Meslay-du-Maine. Tél. : 43.98.66.64.

Vds jx GB, Turtles 1, Castlevania, Gargoyles et Oix : 100 F pce. Quartz : 80 F. Jean-Baptiste BRACHET, 9, rue de la Roue, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.07.80.

Vds jx GB, Duck Tales : 140 F (TBE) ou éch. ctre Revange Of The Gator. Christophe FLACHARD, La Pérouse, 69440 Saint-Laurent-d'Agny. Tél. : 78.48.70.01 (ap. 18 h).

Vds Gameboy + 6 jx (WWF, Battatoads) + Lightboy : 200 F ou éch. ctre Lynx + 3 jx. Melchior HERVIEU, 6, place de l'Eglise, St-Paul-en-Chablais, 74500 Evian. Tél. : 50.70.77.25.

Vds GB + 6 jx : 800 F. Cher. jx Neo-Geo. Pascal FABRE, Le Chevalet, 38460 Chamagnieu. Tél. : 74.90.27.50.

GB + 5 jx : Tortue 1 + Super Marioland + In Your Face + Tetris + Mickey : 600 F. Jan PY, 199, rue des Frenes, 44300 Nantes. Tél. : 40.14.31.98.

Vds jx GB : Ninja Gaiden, Robocop, Megaman, dragons Lair, R-Type, Dynablaste : 150 F pce. Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal-Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.

Vds GB + 4 jx (F 1 + Gremlins + Tennis + Tetris) + Magnifier : 750 F + jx de 120 à 200 F. David LE BIHAN, 10, square de Tanouarn, 35700 Rennes. Tél. : 99.87.08.02.

Vds GB + Batman + Dble Dragon + Sacoche + Tetris. TBE. Px : 700 F. Mathieu JACQUIER, 15, parc de la Tuilerie, 65800 Aurellien. Tél. : 62.36.44.49.

Vds GB + 5 jx + Adapt. sect. (Batterie) + Pochette ss gar. : 1 300 F. Rémi VIDALHET, Route des Chirons, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.11.48.

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris, Duck Tales) : 730 F, TBE. Fabien GIL, 12, rue de la Salanque, 66370 Pézilla de la Rivière. Tél. : 68.92.04.07.

Vds Gameboy + 4 jx (Mario, World Cup) px : 900 F ou éch. ctre Megadrive + nbx jx. David TROMP, 7, rue Jean-Jaurès, 33380 Biganos. Tél. : 56.26.77.66.

Vds jx GB (World Cup, DD, R-Type, Chessmaster) : 120 F l'un, Ken : 190 F. Eric PERIN, 42, rue de l'Egalité, 32000. Tél. : 62.63.32.91.

Vds Gameboy + 6 jx + bte + Lightboy : 1 100 F, vds Gamegear + 2 jx : 990 F. Olivier SCHMITT, 30/3, rue de Strasbourg, 57730 Strasbourg. Tél. : 87.92.89.16.

Vds Gameboy + 5 jx, B. Etat, val. : 1 390 F, cédé à 1 100 F. Sébastien BASQUE, 8, chemin de Mantonne, 38700 Grenoble. Tél. : 76.51.55.75.

Gameboy + Tennis : 690 F + jx : Burai, Fight, Rolans Curse. Nicolas DUPLESSIS, 120, bd Vincent-Auriol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.62.

Vds Gameboy + 5 jx (Batman, Chase HQ, Tennis) TBE : 890 F. Ludovic GOUDON, Blanzac, 43350 Saint-Paulien. Tél. : 71.09.76.36.

Vds GB, TBE, peu servi, compl. + Tetris : 450 F + B. Jackson, Spider : 150 F. Mahil GRANDCHAMP, Sarrazac-Mayac, 24420 Savignac-les-Eglises. Tél. : 53.05.07.89.

Vds Gameboy + acc. d'orig. + jx (Tetris dble D.) : 400 F à déb. Gilles GAULIER, rue Erasme-Gulchet, 13220 Chateaufort-les-Martigues. Tél. : 42.76.17.58.

Vds GB + 6 jx : Marioland, Halwest., Spiderman, soccer, Solar Striker) px : 1 200 F. Mike BOROWSKI, 4, rue Baffaelli, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.04.

Vds GB + Tetris, TBE : 400 F. Ronan LE MORTEL-LEC, Trevenais, Le Bosq, 22410 Lantlc. Tél. : 96.71.96.35.

Vds Megadrive + 4 jx, px : 1 600 F ou vds jx sép., vds Gameboy + Tetris, px : 450 F. Olivier DOUCET, Rés. Mie au Roy, Bt A, 60000 Beauvais.

Tél. : 44.48.20.91 (le soir).

Vds GB + écout. + Tetris : 450 F ou éch. ctre Gamegear. Gildas MESLIN, 75, impasse du Capiton, 38190 Bernin. Tél. : 76.08.10.31.

Vds G.Boy + 5 jx + écout. + C. Link + Pile neuve, val. : 1 600 F, cédé : 1 100 F. Etat neuf. Lionel SANTIN, 1, av. Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.60.05.

Vds 7 jx GB (Batman, R-Type, Castlevania, etc.) : 850 F les 7, 150 F pce, sur Paris. Jérôme SARA-GOUSSI, 61, av. de Saxe, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.54.64.

Vds GB, TBE + jx (Batman, Dble Dragon, Super Mario, etc.) le tt : 800 F. Benjamin DOUSSE, 51, rue Sedaine, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.94.84 (ap. 18 h).

Vds GB (complète) + D.Dragon + Side Pocket + Tetris, ss gar. : 700 F. Teddy COHEN, 61, rue Riquet, appt. 299, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.77.82.

Vds GB + 5 jx : 900 F (Tetris, Mario, Baloon Kid, Side Pocket, Rural Fighter). Michel RASSCHAERT, 90, av. du Gal-Leclerc, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.09.51.

## LYNX

Lynx 2 + 3 jx : Blue Lightning, Electrocop, Gauntlet : 950 F, TBE. Thomas SYRIGOS, 171, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.74.45.

Vds Lynx 2 TBE + 6 jx : Klax, Bock-Out et Viking Child + adap. Sect., px : 1 500 F. Christophe DESOUTTER, 32, rue de la Bonne-Aventure, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.69.80.

Vds Lynx + 5 jx + Comlynx + transfo. ss gar. : 1 000 F. Sébastien CESPEDES, 114, rue Salvador-Allendé, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.75.36.64.

Vds Lynx neuve + 1 jeu + aliment. sect., px : 550 F à déb. (val. : 1 200 F). Mathieu LAURENT, 34, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.25.

Vds Lynx 1 + 4 jx (Xeno, Bluelight, California G., Gauntlet), px : 1 000 F (transfo., etc.). Jonathan REBILLARD, 63, rue de Taulia, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.60.40.

Vds jx Lynx : Rygar : 200 F et California Games : 150 F. Stéphane ENGUERRAND, 71, rue Febvotte, 37000 Tours. Tél. : 47.64.31.94.

Vds Lynx + adapt. 220 V + 3 jx : Gauntlet, Slime World, California Games : 700 F. Isabelle FEY, 20, rue de la Paix, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.06.45.

Vds Lynx ss gar. + 2 jx (Cal. Games et Electrocop) : 750 F. Maël LE GALL, bourg de Lampaul, 29242 Ile d'Ouessant. Tél. : 98.48.83.01.

Vds Lynx + 3 jx + embal. + adapt. sect. + comlynx, px : 900 F (Cal. Games + Blue Light). Sébastien REBOAH, 3, rue Ernest-Billiet, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 39.11.40.51.

Vds Lynx + 9 jx + acces., px intér. Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39 (W.E.).

Vds Lynx + Comlynx + sacoche + 1 jeu : 650 F (avec 5 jx : 1 000 F). Patrice SMOLEN, 20, rue du 11-Novembre, 63650 La Monnerie. Tél. : 73.51.45.32.

Vds Lynx 2 + 7 jx (Shangai, Xenophobe, Blue Lightning, Chess...) : 1 200 F. Julien HUBERT, 241, bld Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.66.71.

## DIVERS

CPC 6128 (coul.) + multiface + Tuner + pist. + 80 disks + 20 jx + synt. Vocal. Franck CLEMENDOT, 20, rue de la Therouanne, 77178 St-Pathus. Tél. : (16-1) 60.01.01.05.

Vds K7 TBE d'action Solaris pour Atari 2600 et 7800. Px : 65 F. Anthony GILLES, 4, rue de l'Abaye, 14740 Martragny. Tél. : 31.80.26.23.

Vds Special Nintendo + pist., 20 jx (Galaga Pachan, F. Race, Kung Fu). Alexis DESGREZ, Les Mages, 47390 Layrac. Tél. : 53.67.03.91.

Vds Famicom + 2 jx : 2 400 F. Ach. jx CD Nec et Card. Ach. GT. Ach. Neo-Geo + jx : Px : rais. Por Leng. Tél. : 48.37.81.05.

Vds ou éch. jx sur Super Famicom. Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.

Vds nbx jx A CPC 6128. Px : 50 à 150 F. Olivier LEPELTIER, 3, rue de l'Orangerie, 91150 Morigny.

Vds man. Quick Shot Warriors : comp. PC/XT/AT, prise 15 broches, px : 150 F. Guillaume

SCHWARTZ, 33, rue Principale, 57260 Blanche-Eglise. Tél. : 87.86.93.71.

Vds CPC 6128 coul. + 3 man. + nbx jx + magaz. px : 1 350 F. Romain BRUNA-ROSSO, 2, rue de l'Angélus, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.65.34.

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx + 2 btes rangt + 2 man. + cordon. Frédéric CASSIER, 26, rue de Paris, 60800 Levignen. Tél. : 44.87.07.12.

Vds Activision Home Arcade (sans bte) + 4 jx : val. : 4 000 F, px : 900 F. Thibaut FRERE, 8, place d'Armes, 39160 Saint-Amour. Tél. : 84.48.72.90.

Vds lect. CVD + 7 films neuf : 3 800 F. Vds Ampli 2 X 75 W + 2 enceintes : 1 500 F. Cher. CDV Jap. Anthony PREZMAN, 10, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.54.93.

Vds Final Fight sur SFC et RCH Tennis, SF Soccer. Vds jx MD : ToeJam, Fantasia, R-Rash. Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot. Le Vieux Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.

Vds Gamegear + 6 accus. + adapt. MS + 8 jx (08/91) : 1 700 F. Jean-Philippe VIELCAZAL, 24, av. Georges-d'Espargues, 82400 Valence-d'Agén. Tél. : 63.39.50.11 (ou (16-1) 42.56.21.06).

Vds TO8D coul. + lect. D7 + crayon opt. + souris + jx : 2 800 F. Ludovic CLARION, 152, rte de Cannes, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.47.38.

Vds Super Famicom + Zelda III + Thunder Spirits, le tt : 2 500 F (val. : 4 200 F). Didier BEAUFILS, 30, rue de la Mare, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.80.73.

Vds jx Superfamicom entre 350 et 480 F, cher. jx Neo-Geo : 800 F max. Sébastien PASSET, 308, rue Paul-Valéry, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.30.74.

Vds MSX 1 + 9 jx + Magnétophone + joys + livres : 900 F. Thomas BERNARDI, chemin du Moulin, 64420 Esclourties. Tél. : 59.04.11.95.

Vds SFC + 4 jx (Final Fight, Super Ghouls'n Ghost) 3 000 à 3 500 F à déb. ou éch. ctre Neo-Geo. Rémy HIERNAUX, 59, rue du Maréchal-Joffre, 1, villa Marcel, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.77.56.

Vds CPC 6128 + nbx jx, px à déb. Anthony AUFRET, 9, hameau de Keralec, 29170 Saint-Evarzec. Tél. : 98.56.25.09.

Vds Atari 2600 + 10 jx + 2 man. TBE, px intér. : 1 000 F. Renaud ELAMBERT, 59, av. des Pensées, 91670 Angerville. Tél. : (16-1) 64.95.29.69.

Vds 2 jx Atari 2600. Cédric TURE, 29, rue de Méluzien, 89200 Anallon. Tél. : 86.34.15.05.

Vds Neo-Geo + Ghost Pilote : 2 800 F. Vds jx Famicom, Pro Soccer : 250 F, Big Run : 100 F, Populous : 200 F. Mickaël, 44300 Nantes. Tél. : 40.94.28.70.

Vds Super Famicom + 15 jx + 2 man., câbles, adapt. : 8 000 F. Sylvain GALLET, 16, av. Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.06.98.

Vds CPC 6128 coul. + 110 jx D7 + Cordon pour lect. K7 + 2 jx K7 le tt, TBE : 3 000 F. Stéphane GAUTHIER, 2, rue C.-Colomb, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.17.31.

Ach. Neo-Geo ss jx : 1 200 F. Vds nbx jx, TBE sur Nes et Megadrive. Nicolas MILLET, 5, rue Gabriel-Lelong, 28000 Chartres. Tél. : 37.30.08.72.

Magician Lord : 550 F ou éch. ctre autres jx Neo-Geo. Hervé BREBION, 9, rue Piscop, 95350 St-Brice-sous-Foret.

Vds SFC + 9 jx (Final Fight, S.F. Formation Soccer Goemon etc.) + 2 man. + JB. Kind : 4 200 F ou Neo + 3 jx. Mohamed FALEK, 3, rue Jacques-Delour, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.52.70.

Vds CPC 6128 coul. + 30 disks + man. le tt : 2 000 F. Vds MD + 2 jx (Fantasia) : 1 200 F. Stéphane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140 St-Pierre-Les-Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.48.

Vds jx Nec : 150 F à 200 F pce. Jx Famicom : 350 F à 450 F, jx G.Gear à 160 F pce. Bruno AUFFRET, 50, bd du Montparnasse, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.53.65.

Vds Super Tennis et Actraiders sur Super Famicom : 300 F pce. Stéphane AUBOINE. Tél. : 44.08.73.81.

Vds jx Amstrad D7 : 100 F. Vds cart. : 200 F pce, adapt. TV souris K7, Hacker : 200 F pce. Denis BEDIKIAN, 703 av. Michel-d'Orlando, 14390 Cabourg. Tél. : 31.24.41.54.

Vds 520 STF + 2 joy + souris + nbx jx + orig. (Elf, Final Fight, Speed B 2) Mega, px : 2 500 F. Stéphane LEVAVASSEUR, 8, chemin de Barnarac, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.42.06.

Ach., vds jx SFC, MD, Nec, Neo-Geo, et CD Nec. Grégory CHAREYRE, Av. de la Promenade,

24570 Le Lardin-St-Lazare. Tél. : 53.50.47.72. Vds jx TBE Neo Geo, Megadrive, Nec et Super Famicom. Patrick NALLINO, 1, impasse les Mallines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds CPC 464 + 5 jx + 1 man. Px : 1 000 F. Alexandre LEDUC, 5, rue du Perrucher, 62400 Jouy-ss-Thelle. Tél. : 44.84.48.04.

Vds Superfamicom, TBE + 6 jx : 3 490 F. Nicolas BERCE, 19, rue de l'Odé, 78200 Mantes-La-Ville. Tél. : 34.77.32.70.

Vds bas px jx Nintendo, Gameboy et Sega ou éch. Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.

Vds CPC 464 + lect. D7 + D7 + K7 : 1 400 F. Frédéric NEMMAR, 56, rue Colbert, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.82.39.

Vds Neo-Geo + 4 jx (Nam 75, Cyber Lip, Raguy, Magicien Lord) + 2 man. + P.C. Vincent ZIMMERMANN, 30, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.54.85.29.

Vds CPC 464 + 18 jx + 1 man. : 1 000 F. Cédric GARRIDO, 35, allée des Monts-d'Arrée, 31770 Colomiers. Tél. : 61.30.25.13.

Vds Atari 520 STF + nbx jx + souris : 1 500 F. Sébastien DUPUY, 34, rue de l'Enclos, St-Maur, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.06.59.62.

Vds Famicom + 1 ou 2 jx neuf + joys. Emb. bas px. Vds joy Pro Sega 16B. Adez. Tél. : 42.52.44.96.

Vds Atari 2600 + jeu (Boxing) : 300 F Bon état. Fanny MARRANT, 3, impasse Wagnon, rue des Bonnets, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.28.27 (ap. 18 h).

Vds Superfamicom + 5 jx : Final Fight, Populous. Px : 3 000 F à déb. Jérôme LOPEZ DE LA TORRE, 4 et 6 chemin des Prés, 95550 Hauts-Besancourt. Tél. : (16-1) 39.95.70.25.

Vds, éch., ach. jx sur Neo-Geo Famicom MD Nec. Vds Nec + 20 jx à déb. Axel VERRATI, Rafort, 74120 Praz-sur-Arly. Tél. : 50.21.92.38 ou 79.81.55.44.

Vds 7 jx M.S.X. : 100 F pce le tt : 500 F. Christophe AUBERTIN, 2, rue du Pont, 55000 Beurey-sur-Saulx. Tél. : 29.75.42.23.

Urgent ! vds Super Famicom + 2 man. + correcteur coul. : 1 800 F. Vds jx Meg. Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.

Vds, éch. jx sur SFC, poss. Goemon Arthur Quest, Castvania, etc. Tuan, Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08.

CPC 6128 coul. + 1 man + 167 jx. Jean-Louis NOGUEIRE, 11, rue d'Italie, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.56.87.

Jx sur Nintendo ent. System : Bionic Commando, Super Mario Bros, 1 dble Dragon 2 : 600 F. Thibaut CHASSAGNEUX-BOYER, 3, place Jean-Nocher, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.93.41.77.

Vds CPC 6128 : 2 800 F + 100 jx (dble Dragon) Bat. P47) + 2 man. + prises. Jérôme TURQUAND, 4, rue Plein-Ciel, 35230 Orgères. Tél. : 99.57.62.95.

Vds sur MD (F.) : Starlight et ToeJam : 250 F pce. Cher. jx et contacts sur SFC (vds, éch., jx). Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot. Le Vieux-Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.

Vds Super Famicom + 6 jx + JB King + Malette : état neuf : 5 500 F. Alexandre ROSIER, 12, rue du Pdt Roosevelt, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.26.01.

Vds ou éch. Cons. (Clavier) + 2 man. + 2 cart. + prise péritel (val. : 1 600 F, px : 700 F, ctre Nes + 1 jeu. Cédric FRANTZ, 194, rue le Savron, 88390 Domèvre-sur-Avière. Tél. : 29.38.30.83.

Vds Console Mattel Intellinision + 20 jx bon état, px : 600 F. Marc DUVAL, 37, av. Marmont, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.77.02.

Vds CPC 464 + 4 jx + joys + 3 livres moni. mono, neuf, px : 800 F. Marc DUVAL, 37, av. Marmont, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.05.77.02.

Vds Atari 2600 + 16 jx + joys. Px : 700 F ou éch. ctre jx Megad. Thierry LAUGIER, Les Sagnarelles, 10, place du Carex, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.07.62.

CPC 6128, Moni. CTM 644, Tuner, 2 man. jx, Bureau Amstrad, K7 jx, etc. : 2 900 F. Joffrey LIMOZIN, 11, rue du Manège, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 30.37.42.04.

Vds console CBS : 1 400 F TBE + K7, Petstop Donkeykong, Wargames, Zaxxon. Thierry LECOLINET, 49, ter, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.52.69.

Vds SFC + 2 jx (F Zéro et Super Gouln's (Ghost) : 2 600 F. Christophe VAN LIER, 3, carré du Cerf, 77420 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.48.85.

A500, jamais servi dans embal. d'orig. + jx orig. : 2 000 F. Jean-Luc DAVEAU, 7, allée du Clos-Molet, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.13.44.

Vds 36 pin's (25 F pce) val. : 900 F, px : 350 F ou éch. ctre 1 jeu Neo-Geo. Vincent MAYEUR, Résidence les Yvelines, rte de Corbeil, bât. A, esc. 2, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.22.54.

Vds Atari XE + pist. + 2 man. + clavier + 5 jx le tt, TBE : 700 F. Filipe DACOSTA, Le Bas Guillemet, 38850 Charavines. Tél. : 76.55.75.34.

Vds Atari 520 STE, complet ss gar. + 19 jx, Super px : 2 000 F. Small GHEZAL, 10, rue Kirouakan, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 40.84.01.16.

Cartouches : 50 F pce, JR. Pacman, Solaris, Boxing. Nicolas FERMAUT, 3, rue Gaspard-Monge, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.43.97.11 (ap. 19 h).

Vds Atari 2600 + 4 jx + 2 man + Transfo : 500 F. Fabrice ROSE, 3, Square Pierre-Hoffmann, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.85.68.25.

Vds nbx orig. jx utilis pas cher. Ach. Bat fair offre. Cher. contacts 1040 STE pour jx, utils, doc. Pascal LACROIX, 32, av. d'Occitanie, 11600 Malves-en-Minervois. Tél. : 68.77.10.80.

Vds Atari 2600 + dble dragon et Rocn/rope + 2 man. le tt : 300 F + 1 jeu surprise. Faouzi MAKHLOUFI, 3, rue des Mimosaes, 59760 Grande-Shynte. Tél. : 28.27.91.97.

Vds PC VGA 386 HD 3 1/2 + dos 5.0 + souris + man. TBE : 7 500 F ou éch. ctre Neo-Geo + man + 5 jx. Erik JEAN-MARIE, 24, rue du 11-Novembre, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.89.04.

Vds PC 640 KB coul. 2 lect. 5 1/4 + nbx jx et util. + moni. : 3 500 F. Ivan FAVERO, 50, rue Bobillot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.44.90.

Vds Amiga + ext. + joy



Ach. sur Master System II, Alteread Beast et Aliens Syndroms : 150 à 200 F. Lionel GILSON, 22 bis, rue L'Hôtel de Ville, 54240 Jozeuf. Tél. : 82.22.00.54.

Ach. K7 Superfamicon, px rais. 200 à 300 F, maxi. David BOUTCHAKDJIAN, 14, rue Poutignat, 42300 Roanne. Tél. : 77.70.66.47.

Ch. MD Franç. + 1 jeu + 2 man. : 700 F. Fabien DAUMAY, 26, rue Jules-Romains, 37170 St-Avertin. Tél. : 47.28.97.09.

Ach. sur MD Elviento + Adapt. cart. jap. : 300 F new Zealand Story et Rainbow Island : 150 F. Benjamin MICHAUD, 40, clos Moussu, 45190 Beaugency. Tél. : 38.44.99.30.

Cher. Formation Soccer Parasol Star ou éch. ctre Paranoia, SCI, Final Blaster. Jarno MOUREY, 70100 Autrey-les-Gray. Tél. : 84.32.32.64.

Rech. Warriors of Rome. Guillaume TESTUT, 13, rue Notre-Dame, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.43.20 (ap. 19 h).

Ach. Gamegear + 1 jeu (Gloc, Mickey, Rastan Saga ou Shinobi) : 700 F. Christophe LUBAC, 33 bis, chemin de Pecette, 31520 Ramonville. Tél. : 61.75.02.37.

Ch. Nes + 2 man : 300 - 400 F. Laurent DROUHIN, 19, lot. le Chapelain, 89230 Montigny-la Resle.

Mickey, Castle of Illusion : 230 F maxi et Golden Axe : 215 F maxi. Jérôme BOUGLE, 45, route de Sable 53290 Grez-en-Bouère. Tél. : 43.70.61.48.

Ach. Super Famicon + 2 man. + 1 jeu (Final Fight, Joé & Mac) TBE. Lucas BELIN, 70, rue de Champvert, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.67.91.

Urgent ! cher. Formation Soccer sur PC Engine. Bon px. Grégory POINSENET, 305, av. du Taillan, 33320 Eysines. Tél. : 56.28.60.42 (ap. 17 h).

Ach. Sword of Vermillion : 250 F. Marvel Land : 230 F et cher. man. Pro 1 : 120 F. Vanthai VANG, 23, rue Anatole-France, 61000. Tél. : 33.29.09.69 (ap. 18 h 30).

Ach. adapt. Amstrad pour console : 160 F. Richard LE CORRE, 27, rue de Ploumeur, 29730 Le Guilvinec. Tél. : 98.58.19.33 (ap. 18 h).

Ach. jx Megadrive (franç.) 100 à 200 F (Quack Shot, Toe Jam and Earl, F-22). Sébastien DUCROCCQ, 80 bis, rue de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.86.13.

Ach. sur MD Mickey, super Volleyball, New Zealand Story, Marvel Land : 150 F pce. Frédéric BOURDELAT, 10-12, rue Pierre-Picard, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.12.86.

Ach. jx Master System de 100 à 150 F. Ludovic MITHIEUX, 427, rue des Combes, 73000 Chambéry-le-Haut. Tél. : 79.75.26.14.

Ch. jx sur MD Franç. S. Dancer, Strider, P. Star 3, Sword of V. : 150 F. David RESMOND, 13, cité Yves-le-Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79 (vacances et W.E.).

Ach. jx GB : Mario, Side Pocket, Tennis, etc. : 100 F pce Game-Light : 125 F. Ach. Megaman : 100 F. Chaib BOUJATTOVY, 23, rue d'Essling, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.51.82.

Megadrive + jx (rég. lyonnaise). Mickaël GOMEZ, 91 ter, rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.

Ach. jx MD, Elviento ou Golden Axe 2, Street of Rage : 300 F pce. Philibert PATRICOT, 16, rue d'Angivillier, 78006 Versailles. Tél. : (16-1) 70.21.47.07.

Ach. Gameboy + Tetris + Super Marioland : 450 F maxi, rég. paris. seul. Manuela BAENAS, 2, allée Roger-Salengro, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.38.54.17.

Ach. Megadrive + nbx jx + 2 man. (préf. jap.). Mohamed BENNANI, 121, rue Paul-Hochart, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.87.47.37.

Ach. Gamegear + jx (Mickey, Shinobi) px à déb. Laurent SÉMEILLON, 10, rue du Parc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.27.70.

Ach. Undeadline et Alisia, Dragon sur MD : 250 F l'un. Vds jx MD jap. et Franç. Benoît DIEUDONNE, 42, Ferme Basse Walh, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.

Ach. sur MD Quackshot, Merces, Decapattack pas cher (250 maxi). Erwan FOUYER, Les Gabeloux, 35830 Betton. Tél. : 99.55.88.01.

Ach. Fantasy Zone sur Gamegear : 120 F maxi ou Sonic à 150 F. Mickaël GABLE, 20, rue de l'Est, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.89.20.

Ach. Gamegear + jx, Nec Portable + jx. Vds Gameboy + 2 jx : 450 F et jx GB 100 à 150 F. Jérôme BILHAN, 17, rue des Ajoncs d'Or, 29260 Le Folgoet. Tél. : 98.83.34.42.

Ach. jx MD Franç. : Streets of Rage, Lakers, Celtics, Mickey, px maxi : 280 F. Julien EZANNO, 37, rue du Capitaine Yves Mervouet, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.11.13.

Ach. jx sur MD Franç. Super Volley Ball : 150 à 200 F. Sword of Vermillion : 300 F. Claude LABOURY, 24, chemin Saint-Henri, 84000 Avignon. Tél. : 90.88.09.58 ou 90.89.50.12.

Cher. Pit Fighter et Street Smart à bon px, faire prop. Raymond VALIDE, 25, Allée le Champlog, 69230 St-Génis-Laval. Tél. : 78.56.12.30.

Ach. jx Nec à 250 F : Populous, Parasol Star, Spla-

terhouse, Dark Legend, Neutopia II. Philippe GRUET, 16, rue des Chênes, 78320 Levis-St-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.03.12.

Jx de Sport sur Megadrive (EA ou NHL). Nicolas BOUVERET, 38, chemin d'Eysins, 1260 Nyon Vd (Suisse).

Ach. jx Nes (Snake Battle'n Roll, Solstice, Goal) bon état : 200 F. Frédéric FALLER, 14, rue du Gal-de-Gaulle, 92290 Chateaufort. Tél. : (16-1) 47.02.81.12.

Ach. Neo-Geo : 1 000 F. Nicolas PETIT, 6, rue Saint-Laurent, 83190 OLLIOULES. Tél. : 94.63.39.63.

Ach. Gameboy + jx + écoute. Px rais. Denis COLLINET, 16, chemin du Roy, 28500 Luray. Tél. : 37.42.66.98.

Ach., éch., vds jx sur Megadrive. Ach. Gameboy et Gamegear + jx. Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Ach. Megadrive sans jeu (Franç) px : 450 F à 600 F. Willy AFCHAIN, 135, rue Danton, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.59.89.

Ach. lect. D7 pour PC 464, px : 500 F. Franck PINEAU, 34, av. des Rossignols, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.70.92.

Ach. Neo-Geo + 1 man. + 1 jeu (si poss. : Baseball 2020) à 1 600 F + Hyperboy + Gameboy. David CASADO, 9, place Salvador-Allendé. Tél. : 49.80.01.00.

Ch. Famicon à bas px. Arold LECOMTE, Fasthotel, rue de la Porte de Lille, 59760 Grande-Synthé. Tél. : 28.21.90.20.

Ach., éch. vds jx : Centurion, Volley, Real, ach. : J. Bouglas, Blackcrypte, jx de rôle, Avent. Olivier GIANNETTI, 22, rue Dufy, 13280 Raphéle-les-Arles. Tél. : 90.98.01.53.

Ach. Neo-Geo avec ou ss jx. Px int. ach. PC Engine, Lt. et Pacland (Lynx). Julien PIERLOTTI. Tél. : 91.22.00.89.

Ach. Megaman, Dble Dragon 2 : 150 F et Bubble Bobble sur Sega MS : 160 F. Georges FOATA, chez M. Grégoire, 117, bd Charles-Livon, 13007 Marseille.

Urgent ! cher. Formation Soccer sur PC Engine. Offre px très int. Grégory POINSENET, 305, av. du Taillan, 33320 Eysines. Tél. : 56.28.60.42 (ap. 17 h).

Ach. jx Sega de 100 à 150 F (Sonic, Ultima IV, Mickey, Donald Duck, Great Basketball). Agnès PONTTOIS, Bat. 5, rés. les Pugettes, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.52.07.

Superfamicon (complète) + 2 jx : 1 800 F. Jean-Luc RICHARD, 74, rue du Père-Corentin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.36.55 (ap. 19 h).

Ach. jx Nes : 150 F pce : Simpsons, Castelvania, Robocop, Zelda, Bugs Bunny, Birthday. Pascal BRISSY. Tél. : 43.08.61.08.

Ach. 200 F, cart. Space Invaders pour Gameboy. Philippe POINOT, 22, rue Pagnère, 95310 St-Ouen-L'aumône. Tél. : (16-1) 34.48.82.77.

Vds jx Megadrive de 100 F à 300 F. Golden Axe, Alteread Beast, Budokan, Super Hang On. Christophe KEDEMOS, 11 bd de la Liberté, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.22.89.

Ach. Gameboy ou Lynx + jx pas très cher. Marie-Pierre CHEVALIER, 56, rue Castel-le-Mourillon, 83000 Toulon.

Ach. Megadrive Franç + man + 1 jeu. Guillaume FISCHBACH, Le Pré des Moulins, 70300 Esboz-Brest. Tél. : 84.40.51.69 (ap. 19 h).

Ach. Megadrive franç. + 1 jeu + 1 man. : 700 F (aux env.) Jean-Philippe PARIS, Petit Chemin de Budéou, 13760 St-Cannat. Tél. : 42.50.64.20.

Rech. jx Gboy pas cher. Loïc IMMS, Pont-Nantin, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.31.50.71.

Ach. sur Nec Correct. coul. et btiér Hifi : 250 F pce sur Paris/Rég. Patrice AUBRY, 4, av. du Gal-Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94 (ap. 18 h).

Ach. sur Megadrive Warrior of Rome. Guillaume TESTUT, 13, rue Notre-Dame, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.43.20 (ap. 19 h).

Ach. Nec Coregrafx + jx 500 F. Ach. PC Kid 2, Jakie Chan, PC Kid, Adventure : 110 F. Franck CARROUGET, 7, rue Berthelot, 94370 Noisieu. Tél. : (16-1) 45.90.55.29.

Ach. jx Nintendo Simon's et Super Mario 3 : 200 à 350 F. Fanny GARCHET, 2, rés. Curmont, Place de la Renardière, 34500 Béziers. Tél. : 67.31.14.66.

Ach. jx Megadrive : Raiden, EA Hockey, Kid, Camaleon, Px à déb. ou éch. ctre Fantasia. Emmanuel DOUCET, 6, rue Georges-Mélie, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.61.94.

Ach. Neo-Geo avec ou sans jx px à déb. Julien PERCEAU, 9, impasse Jean-Bouin, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 30.45.26.16.

Ach. Megadrive + jx, Sonic et Mickey. Julian BUIER, 2, rue Vauvert, 41000 Blois. Tél. : 54.74.17.69.

Voregrafx + 2 à 4 jx de 500 à 700 F. rég. parisienne. Pierre-Louis NAHON, 18, Domaine du Petit

Beauregard, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.04.72.

Ach. Spectrum 48K + jx + access. Faire offre. Goran STOJKOVIC, 1, allée Joseph-Dépinay, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.35.11 (ap. 18 h).

Sur SFC éch. (Joe et Mac ctre Fival Fight) ou ach. : 300 F maxi, ach. acraiser, F-Zero, SF Soccer : 350 F max. Mickaël CERIZIER, 41, rue des Bouleaux, 44400 Rezé. Tél. : 40.84.20.20.

Ach. Super Famicon (+ Correct. de coul. si poss.) + 3 jx + 2 man. Px : 2 500 F env. TBE. Ronan GUERIN, 3, rue A-Gault, 45000 Orléans. Tél. : 38.88.52.84.

Ach. Megadrive, TBE, avec ou ss jx : 550 F (Hte Savoie uniq.). Thierry TOUVIER, 124, rue de Saussure, 74130 Bonneville. Tél. : 50.25.71.52.

Ach. jx de sport sur Megadrive, faire offre. Nicola BOUVENET, 38, ch. d'Eysins, 1260 Nyon Vd (Suisse).

Gamegear + jeu GP M ou Ninja Gaiden : 700 F. Maël FALCH'OM, 7, rue de la Division Leclerc, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 34.65.15.21.

Boy, Blo. B. : 150 F, SMB 2 : 150 F, Paperboy : 150 F. Ludovic TRANCHANT, 12, rue Roger-Chauvire, 49100 Angers. Tél. : 41.36.05.73 (ap. 19 h).

Ach. Gamegear + 1 jeu : 800 F. Guillaume MATHÉLIER, 7, rue Henri-Jaccaz, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.87.26.46 (ap. 19 h 30).

Ach. jx Gameboy. Bruno NEGRORAR, 6, allée des Sapins. Tél. : 43.94.49.28.

Ach. sur Nes Blades of Steel : 300 F maxi. Bon Etat. (62 uniq.). Ludovic NUSBAUMERT, 32, rue Pierrelédy, 62170 Montreuil-sur-Mer. Tél. : 21.81.54.72.

Ach. Splattermouse sur Nec : 180 F. Vincent DEBES, 13, av. Paul-Doumer, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.46.20.

Ach. pour Nes jx maxi. : 150 F, Super Mario 3 (maxi : 250 F) Metroid, Shadow, Warrior ou éch. José DA-Silva, 8, rue du 8-Mai 1945, 77130 Montoreau. Tél. : (16-1) 64.32.36.38.

Ach. jx sur Master Syst. Megadrive et Nintendo. Env. liste. Olivier CHAUVEL, 2, impasse des Coudrays, 78990 Elancourt.

Rech. désespérément jx pour CBS Coleco Vision n'importe lesquels. Urgent. Sylvain QUINTIN, 16, rue Florimond-Delemère, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.52.47.

Ach. Gamegear + 2 jx de 800 à 900 F. Nicolas SITBON, 9, allée des Capucines, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.99.86.

Ach. jx Megadrive, SP. Monaco, Toe Jam, Speedball II, etc. Px : 150 à 200 F max. Alain BOYALLIE, Cité, 6, Rouland Bl. C, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.95.95.72.

Ach. Neo-Geo sans jx : 1 000 F + 1 jeu : 1 250 F + 2 jx : 1 500 F (préf. B. Figt). Gilles ERMA, 7, av. Maréchal Foch, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.38.38.

Ach. Golden Axe : 150 F, TF 3 : 200 F, Golden Axe 2 : 250 F, Strider : 150 F, Street Smart : 200 F, Shadow of the Baest : 250 F. Kou SIONG, Résidence les Auches, bat. D, n° 45, 04240 Annot. Tél. : 92.83.28.25 (ap. 18 h le samedi).

Ach. Megadrive ou Gamegear + 1 jeu (M : Golden Axe ou GG : Shinobi) 700 F maxi. Olivier GENOVESE, Pont-Pierre, route du Corsuet, 73100 Greysur-Aix. Tél. : 79.88.97.25.

Ach. Gameboy + 4 ou 3 jx + (Light Boy) 400 à 550 F. Vds pr Nes 90 jx : 2 000 F. Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Souge. Tél. : 54.72.49.75.

Moonwalker ctre Psychic-Fox, Vigilante, Populous. Sébastien GAUVRIET, 9, rue de la Marche, St-Hilaire de Loulay, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.29.36 (ap. 18 h 30).

Ach. cart. Lynx : 100 F. Patrick ODonnerell, 19, bd de Cessole, 06100 Nice. Tél. : 93.51.96.95.

Ach. Bubble Bobble ou Mario 3 sur Nes : 200 F max. Olivier CHARRIER. Tél. : (16-1) 69.83.92.14 (ap. 16 h 30).

Urgent ! ach. jx Atari 7800 ou 2600 de 50 à 90 F pce. Mathieu POURCEL, St-Jean, 32440 Castelnau-D'Auzan. Tél. : 62.29.21.39.

Ach. jx Gameboy : F. Fantasy Adventure en TBE et F. Fantasy Legend I, faire offre. Christophe GUERIN, 10, impasse des Gaises, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.37.73.

Ach. Megadrive + man. entre 600 et 700 F. Ahmed LAZREG, 69, rue du Beaujolais, 71000 Mâcon. Tél. : 85.34.64.03.

Ach. PC Engine GT + 1 jeu : 1 300 - 1 600 F ou GT + 2 jx ou plus : 2 000 F max. Pierre-Marie CHAVANON, 4, Square Mémée, rés. Dauphine, 78450 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.41.88.

Ach., éch. jx Neo-Geo, Megadrive Gamegear. Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.

Ach. jx sur Nes, Zelda 2, Batman, Castelvania, Simon Q. Mario 3, Faxanadu, maxi : 200 F. Christophe VALLOT, allée des Platanes, Brou-sur-Chantereine, 77177. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.

Ach. Super Famicon + 2 ou 3 jx mini : 1 600 F. Stéphane LE, 5, allée Alain-Mimoun, 93360 Neuilly-Palaisance. Tél. : (16-1) 43.00.36.48.

Ach. Neo-Geo + 2 man. + Golf + magicianlord + Cybenetic Soccer, etc. faire offre sur RP. Bruno PIERRE, 1, 115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelo, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.

Ach. sur Megadrive jx : 150 F à 250 F (dble Dragon, Out Run, etc.). Christophe STROZYK, 41, rue Gabriel-Péri, 59192 Beuvrages. Tél. : 27.42.33.51 (ap. 18 h 30).

Ach. Super Famicon + 2 man. + Mario 4 (ou Zelda 3) : 1 550 F. Michel TANG, 12, allée Athalie, 17186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.58.32.

Rech. sur Megadrive Gouls'n Ghost : 200 F. Kou SIONG, Les Auches, bat. D, 04240 Annot. Tél. : 92.83.28.25 (ap. 18 h le samedi).

Ech. SMS + 5 jx + pist. ctre Nes + 4 jx sans pist. David SALVAGIOTTI, Villa Les Camélias, route de Mauressac, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.57.08.

Ach. EA Hockey ou Joe Montana 2 : 270 F pce. Vds Mickey ou Sonic : 250 F pce. Hervé JEROME, 8, rue Jules-Verne, 11130 Sigeau. Tél. : 68.48.81.01.

Ach. Gamegear + 3 jx : 750 F. Vds Gameboy + 10 jx à déb. Ech. poss. Vds Sonic (Mega). Sébastien COUZEC, 10, rue Saint-Martin, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : (16-1) 30.43.02.53.

Ach. sur SFC Castelvania : 400 F, faire offre. Gael BURON, 17, rue St-Eloi-Poevilly, 80240 Roisec. Tél. : 23.66.48.29 (ap. 19 h).

Ach. jx Megadrive 150 à 250 F, maxi faire offre. David LIEBAUX, 2, rue Chateaufvillain, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.23.96.

Ach. 100 F, Mickey sur Gamegear. Sébastien GRENIER, résidence Sophia, bât. 1, 108, av. de Montardon, 64000 Pau.

Ach. jx ou Matériel pour Atari Lynx. Laurent ISRA. Tél. : 43.46.54.93 (le soir).

Ach. sur Nes jx BE (maxi : 200 F) éch. poss. Jessica BERTONI, lot. Les Monts, 64130 Lichos. Tél. : 59.28.84.13 (ap. 19 h).

Ach. Neo-Geo + jx faire offre. Patrice VANDERSCHIEDEN, 411, place de la Nativité, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.08.98.

Ach. Gamegear + jx + adapt. MS Faire offre (petit px). Morgan MAINGANT, 14, chemin de la Planquette, résid. du Golf, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.31.76.

Ach. Lynx 400 à 700 F + 1 jeu + Sacoche Lynx ou pare-soleil (si poss.). Romain DIDIER, Sorillat, 03500 Contigny. Tél. : 70.45.91.71.

Ach. jx pour Megadrive de 100 à 250 F, étudie tte prop. Max-Olivier CAZALS, 25, av. Maurice-Saraut, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.07.77.

Ach. Super Monaco Grand Px et EA Hockey sur Megadrive. Franck MICKISZ, 32 A, rte de Strasbourg, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.62.35 (ap. 18 h 30).

Ach. Gamegear + jx ou adapt. Sega. Env. : 700 F. Vds jx Nes : D. Dragon, Triangle, etc. : 180 F. David PAGAN, Lieu-dit, L'Eglise, 69360 Simandres. Tél. : 78.02.80.34.

Ach. ou éch. ctre jeu câble Sgx-CD Rom. Jean-Luc LEIDL, 18, cité des Morbois, 62141 Evin-Malmaison. Tél. : 21.77.88.09 (ap. 18 h).

Cher. MD, B.E. + jx à bon px. Julien HAMY, 29, rue Eugène-Pottier, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.89.84.23.

Ach. sur Gameboy jx : Mario, Mickey, F 1 Race, Simpsons. Anne THIEBAUD, 14 ter, rue des Villas, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.78.74.

Ach. Sonic sur MS : 150 à 230 F. Julien GUERINEL, 2, rue Pierre-Perrachat, 78320 La Verrière. Tél. : (16-1) 34.61.78.74.

Ach. jx sur Lynx Sega MS 1 et 2, Gamegear, px 90 à 120 F, rech. Pin's Lynx. Olivier TECHER, 27, cité la Grange Roulet, 16440 Angoulême. Tél. : 45.66.35.53.

Ach. Thunder Force 3 : 250 F ou 300 F ou éch. ctre Ghouls'n Ghost ou vds 150 F. Nabli BELDHADJ, 1 bis, rue de la Prairie, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.73.47.

Ach. Formation Soccer : 200 F ou éch. ctre PC Kid 2, éch. Louis DE MONTERA, 2, Sentier des Basses pointes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.40.35.

Ach. jx pour Gameboy et acces. Faire prop. Paulo CADILHA, 5, bd Sully, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.47.57.

Ach. jx Nes de préf. sur Nantes, px : 200 - 250 F, max. Fanny C



DONNE, 42, Fermé Basse Walh, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.

Ech. ou vds Darwin sur Megad. : 130 F, Fire Mustang : 215 F (jap.) ach. Devil Crash, Golden Axe 2 : 300 F. Tél. : 33.57.78.08.

Ech. sur Megadrive Street of Rage ctre Super Monaco GP ou ctre Super Monaco GP ou ctre Mercs. Antoine BROCHARD, 5, rue George-Risler, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.58.52.

Megadrive 6 jx + Gameboy 10 jx ctre neo-Geo + jx man. ou ctre Famicom. Cédric LAMANT, 14, allée Alain-Mimoun, 93360 Neuilly-sur-Plessance.

Ech. Quackshot sur Megadrive ctre The Immortal, Paris et rég. Chérif IMLOUL, 5, cité la Courtille, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.58.98.

Ech. jx Megadrive cher. (Pit Fighter, G. Axe II). Emmanuel SEGURA, 17, rue Pierre-Dupont, Colonges, 69660 Mt-d'Or. Tél. : 72.27.80.56.

Ech. sur Megadrive nbx jx. Martin HEBARD, rue du Moulinet, 10450 Breviandes. Tél. : 25.49.92.02.

Ech. Lynx 4 jx + malette ctre G.gear + 4 jx. Maxime BOUCHEQUET, 38, rue d'Alsace-Lorrain, 62120 Aire-sur-La-Lys. Tél. : 21.39.07.65.

Ech. jx GB Turtles, Revenge of The Gator, etc. ctre Nemesis ou R-Type, Nord-Pas-Calais. Nicolas BRYLEWSKI, Leforest, 15, rue Cordier, 62790. Tél. : 21.77.63.80 (ap. 17 h 30).

Ech. Nes + 12 jx, Zapper ctre Megadrive franç + 2 man. + super Monaco GP + Quackshot + EA Hockey + Moonwalker. Laurent REBOUL, 25, Les Fonds verts, Le Pradet. Tél. : 94.21.68.97.

Vds ou éch. Megadrive JP + 28 jx ctre SEC + jx + 2 man. : 6 000 F. Thomas CIBOIN, 37, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.38.11.

Ech. Warbirds sur Lynx ctre Game ou autre. Awen DE CARBON, 11, parc de Montreutout, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.20.79.

Ech. Zelda 2 ou Kabuki Quantum Fighter ctre megaman 2. Grégory BELTRAMONE, 69, chemin de l'Aubarede, Les Mirandoles, 06110 le Cannet. Tél. : 93.46.34.94.

Ech. Gameboy + 3 K7 Robo + pist. + 6 K7 Nes ctre A500 + jx. Matthieu MELQUIOND, La Clue Ouest, 83830 Figanères. Tél. : 94.67.91.37.

Ech. sur Gameboy dble Dragon (cher. Duck Tales). Pascal SMADJA, 33, rés. Bel Ebat, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.42.32.

Ech. sur Megadrive Mercs ctre Phantasy Star 3. Philippe MALOT, 8, HLM Roquecoquille, 13160 Chateaufrenard. Tél. : 90.94.44.60.

Ech. Turtles ctre S.Mario 3 ou Bubble Bobble. Vte poss. Germain VIDAL, 19, rue de la Concorde, 11000 Carcassonne.

Ech. transbot sur SMS ctre Kung Fu, Kid ou Secret command. Arnaud JULIEN, 25, rue de Clignan-court, 75018 Paris.

Ech. ou vds MS + 5 jx + 2 man. ctre NES + 5 jx + 2 man (BE). Christophe MARROSEDDU, 44, av. du Père-Coudrin, 48000 Maréchal. Tél. : 66.65.32.48.

Ech. sur Sega MS Speedball ctre Psycho-Fox, Mickey, Wonder-Boy ou Ace of Aces. Christophe MONIER, 11, rue Jeanne-d'Arc, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.46.58.

Ech. Fantasia ctre bon jx rech. surtout ST of Rage ou Basket. Joël CONDAMINE, 11, rue Vaucanson, 26000 Valence. Tél. : 75.40.84.71.

Ech. Gameboy + 2 jx + bte ctre 2 jx Megadrive jap. Richard MENOTTI, 22 bis, rue de la Grange aux Belles, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.25.02.

Ech. NES Kung Fu, Ice Hock et Zelda Black Manta Ballon, Fight Gameboy World Cup. Julien SCHIANO DE COLELLA, 13, rue du Pech-Pontaut, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.67.23.

Ech. vds Hyper Lode Runner ctre Duk Tales ou px : 99 F sur Gameboy. Grégory RODRIGUEZ, 5, impasse Pierre-Tabrich, 66250 Saint-Laurent de la Salanque. Tél. : 68.59.62.12 (18 h).

Ech. sur SFC Actbaiser ctre Final-Fight ou Mario 4. Damien MARRES, Domaine Cubert, 84820 Nisan. Tél. : 90.41.94.38 (ap. 19 h).

Ech. Castle of Illusion ctre Super Volley Ball (sur le Gard si poss.). Bertrand GIMBERT, 5, rue Bachalas, 30000 Nîmes. Tél. : 66.21.16.12.

Ech. MD fr. Cast. Battle (Ken) Sword of Sodor etc. ctre Aleste, Strider, Joe Montana. Damien PIROTE, 25, rue des Potasses, Le Nouvion-en-Thierache. Tél. : 23.97.10.52.

Ech. jx MGD Marvel Land, Colons, Marvel Land, Alex Kidd, ech. MS, Shinobi, World Soccer. Freddy DURIEX, 60, rue Narcisse-Boulanger, 62340 Guines. Tél. : 21.82.24.91.

Ech. Cyber Shinobi + Great Basketball ctre Golden Axe Warrior + Poupoules ou Coullums. Alexis CHOLET, 19, rue du Lac de Constance, 13310 St-Martin de Crau. Tél. : 90.47.01.61.

Ech. ou vds Mercs ctre Alien Storm ou Fantasia sur Megadrive. Yanneck KAAG, 4, rue du Gal-de-Gaulle, 67490 Dettwiller. Tél. : 88.91.40.14.

Ech. 1040 STF + jx + joys + impr. DMP 2000 + doc ctre Megadrive + 15 jx. Olivier SOULBIEU, 25, av. du Cep, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.04.70.

Ech. jx Megadrive (Out Run, Mickey, Ali Enstorm) ctre Neo Geo, 2 man, jx, carte : M ou SFC. Stéphane CONDEMIN, rue des Cannes, Joncy, 71460 St-Gengoux-le-National. Tél. : 85.96.21.29.

3 jx Nes : TMHT 1, Trojan, Golf ctre Gameboy ss jx ou ctre 2 jx Megadrive Populous. Christophe BARON, 4, rue du Breil-Vigoulet, Auzil les hauts de Vigoulet, 31320 Vigoulet. Tél. : 61.73.57.34.

Ech. Super Mario et Fortress of Fear ctre Northstar Ken. Bocar THIOBANE, 4, rue des cités, 93300 Aubervilliers.

Urgent ! éch. A500 ctre MD + man + jx (poss. Strider Chase HQ Shadow of The Beast Ninja). Greg ou Olivier GRANGER, 22, rue Larrey, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.07.15.

Nes + 10 jx + Nes Adv. ctre SFC + 2 jx ou ctre Gameboy + 10 jx choisis !. Mickaël GRAF, Saint-Antoine, 2, rue de la Bône, 25370 Saint-Antoine. Tél. : 81.49.00.12.

Ech. dble Dragon II ou Montana ctre Joé Montana II ou Pit Fighter. Frédéric MARLY, 8, place Léon-Blum, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.06.23.

Ech. jx Supermarioland ou Castelvania ctre Duck Tales. Morgan BOUCARD, La Haudinière, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : 40.54.90.82.

Ech. Shining and Darkness ou zoom ctre Super Monaco GP. Roman DORLAND, 23, rue de Plouaret, 22140 Begard. Tél. : 96.45.21.20.

Ech. Great Basket Ball + Marshman ctre Tennis Ace ou italia 90 (2 ctre 1) SMS. Lajnef ANICE, 91, rue Geoffroy L'Angevin, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.13.75.

MD + 1 adapt., cart. japs, gar. 8 mois + 1 joy + jx (Sonic, Street of Rage, Pit Fighter) ctre SFC. Matthieu BURGUIERE, 14, venelle Alfred-de-Vigny, 22600 Loudeac. Tél. : 96.28.91.04 (ap. 19 h).

Ech. Fantasia état neuf ctre bon jeu. Joël CONDAMINE, 11, rue Vaucanson, 26000 Valence. Tél. : 75.40.84.71.

Ech. ou vds Megadrive. Dara LY, 25, villa Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.47.57.

Ech. Thunder Force 3, Centurion Hellfire Abrams-mitank ctre Road Rash, Eahockey, F22, Vaportrail. Patrick CONVERT, 47, av. Verdun, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.92.06.59.

Ech. Matel + 4 jx ctre 2 K7, Sega MS. Nicolas CAVIN, 33, clos de la Maison-Blanche, 78310 Colgnères.

Ech. jx Lynx : Gates of Zen-Docon ctre jx Lynx : Blue Lightm. Nicolas GERBRON, 11, rue Affre, 31500 Toulouse. Tél. : 61.34.85.39.

Ech. Spiderman ou Feary Tale ou super Real Basket ctre Speedball 2 sur Megadrive. Samir BERALHAL, 102, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge.

Vds, éch. ach. jx Mega (poss. Quackshot, Street, Sonic, NHL Hockey, Super Basket) Ch. Lakers. Matthieu MIEGEVILLE, 2, rue des Sources, 31520 Ramonville-St-Agne. Tél. : 61.73.40.87.

Ech. jx Megadrive poss. Out Run, Batman, Wrestling War, Robocod, Shining Darkness. Fabrice MENACHE, 27, av. Paul-Claudet, 91250 Saint-Germain-Lès-Corbeil. Tél. : 60.75.42.79.

Ech. jx sur Megadrive : Altered Beast ctre Thunder Force 2 ou autre. Rémy MAZE, 47, av. des Pupilles, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.88.35.

Ech. jx Sega MS, HAeyv Boxing, Dble Hawk, ctre Mickey, Speedball. Wilfried MARIDET, 8, rue de la Crouzille, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.27.48.62.

Ech. Gameboy + 3 K7 + rob + Laser + 6 K7 Nes A500 + jx. Matthieu MELQUIOND Laclye Ouest, 83830 Figanères. Tél. : 94.67.91.37.

Ech. NES + pist. + 6 jx ctre super Famicom + 1 jeu. Pierrick VOINOT, 21, av. Gabriel-Péri, 91100 Villabe. Tél. : (16-1) 60.86.21.01.

Ech. jx MD : Quackshot Sonic Mer., Vaportrail, Immortal, Golden Axe II, Altered, Beast, R.Rash. David FERREIRA, 116, rue Jules-Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.95.19.

Ech. Battle of Olympus, R.C. Pro Am, Robo Warrior, Solarjetman, Top Gun, Buraï Fighter, Capitaine Sky. Laurent STEENKISTE, 2, rue Claude-Debussy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.93.84.

Ech. sur MD : Super Hang-on ctre J-Buster Box ou ctre dble dragon II. Fabrice GRILO, 55, rue St-Michel, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.28.37.

Vds Gameboy + 6 jx ou éch. ctre Gamegear. Alexandre AICET, 13, rue d'Armor, 35800 Saint-Briac-sur-Mer. Tél. : 99.88.01.64.

Ech. Duck Tales (sans not.) ctre Gremlins 2, Solstice ou Captain Skyhawk. Sébastien ROBIN, 217, rue du 9-Février, 68480 Moernach.

Ech. Psychofox ctre Wonderboy II ou R-Type du Xenon II ou Donald Duck. Sébastien RIGAUD, 11, allée Athalie, 77136 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.82.77.

Ech. NES + 14 jx Mario 3, Zelda 1, 2, Tortues ctre Core avec ou sans jx ou vds : 700 F. Jérôme SEGUY, 9, av. du Printemps, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.51.73.

Ech. Super-Famicom + 4 jx ctre neo-Geo + 2 jx ou

vds : 3 700 F. Valentin TARARE, 12, rue de Mulhouse, 51100 Reims. Tél. : 26.08.59.88.

Ech. Turbo GT + jx ctre Super Famicom ou 2 jx Neo-Geo ou vds : 2 000 F. Mathieu SOLNON, 68, rue du Bourg, 21000 Dijon. Tél. : 80.30.35.26.

Ech. 30 D7 (jx) pour A500 ou CPC 6128 + Walkman Aiwa + 500 F ctre Lynx + adapt. + jx. Denis LE FLOCH, 30, av. des Acacias, 37230 St-Etienne-de-Chigny. Tél. : 47.55.55.05.

Ech. ou ach. PTT, Fighter, Rolling, Thunder II, Montana II et Mario Lemieux Hockey. Frédéric MARLY, 8, place Léon-Blum, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.06.23.

Ech. NEC + man + jx ctre Megadrive + man + 3 ou 4 jx ou 7 jx ctre MD + man + 2 jx. Mickaël ROSS, 4, rue Romain-Rolland, 59172 Roeux. Tél. : 27.43.16.36.

Ech. jx MD : Boxing, Budokan, ctre n'importe quel jeu. Stéphane LAFON, 37A, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.43.99.50.

Ech. vds, ach. cart. pour Megadrive. Laurent TANGUY, 3, rue Compans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.64.06.

Ech. jx G.G. : Wonderboy, G.Loc, Fray, cher. Turbo R.Fabrice AUTOUR, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny.

Ech. Stealthat et Kabuki ctre Maniac Mansion et Blue Shadow. Xavier LANGLADE, 16, place Bonet, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.02.37.

Ech. Gameboy + 3 jx (Tetris, Qix, Duck Tales) ctre Gamegear + 1 jeu. Pierrick BARBIER, 33, clos des chasseurs, St-Pierre-en-Faucigny, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.77.70.

Ech. Ghoul's'n Ghost sur SMS ctre Golden Axe, Warrior ou Psycho Fox. Alexandre TACONNAT, 30, rue des Peupliers, 18220 Les Aix-D'Angillon. Tél. : 48.64.47.08.

Ech. jx M. System : Basket Ball, Nightmare, Cyber Shinobi, Dick Tracy, Golvelius, Power, Strike. Grégory BAUCHER, 53, rue Lucien-Sampaix, 92320 Chatillon-sur-Bagneux. Tél. : (16-1) 47.36.43.44.

Ech. sur Megadrive F22, Interceptor ctre Starlight ou Phantasy Star 3. Ludovic DELZENNE, 40, rue des Comices, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.25.17.

Ech. Super Ghoul's'n Ghosts sur Super Nes ctre Lemming ou jeu Cool sur Super Nes. Maximilien GUERICOLAS, 11, rue de la Porte Jaune, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.25.80.

Moonwalker ctre Psychofox, Populous, Ghoul's'n Ghosts. Sébastien GAUVRI, 9, rue de la Marche, St-Hilaire de Loulay, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.29.36. (ap. 18 h).

Des jx Nec à échanger ? Je ne poss. que des Hits. Manuel HAINAUT, 35, rue Villiers de L'Isle-Adam, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.38.42.

Ech. Quack Shot. Daniel DEHERME. Tél. : 48.39.21.17.

Ech. MD + 2 joys + adapt. jap. + 7 jx (G. Axe 2, Vermillion) ctre Neo-Geo + 1 jeu + 1 joy (MD, gar.). Laurent CLAVEL, Le Brésidou, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.75.52.

Ech. Nes + 5 jx (SMB 3) + Gameboy ctre Famicom + 1 jeu ou vds : 1 800 F. Michel ROCHA, 3, rue Pasteur, 03100 Montluçon. Tél. : 70.28.33.54.

F 22, Golden Axe, Sonic, Streetsmart ctre Le Hockey et Marvel Land, etc. Diego GOMEZ-REY, 21, rue de la République, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.27.14.30.

Moon Walker ctre Populous, Astérix, Donald Duck, Ghoul's'n Ghost et Psycho Fox. Sébastien GAVURIT, 9, rue de la Marche, St-Hilaire-de-Boulay, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.29.36 (ap. 18 h).

Ech., vds, ach. jx pour Megadrive, Superfamicom. Marc PETITIER Marc, 12, rue du Gros-Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.

Ech. Megadrive Jap. + 6 jx + 2 joys TBE ctre Neo-Geo + 1 jeu ou Famicom + 2/3 jx. Laurent BOLTIAS, 126, rue de la Fraternité, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.41.74.

Ech. Super Monaco GP. Jewel Master, Street of Rage. Fabrice BERANGER, 333, cours de la Somme, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.91.25.71.

Ech. Nintendo + Nes avantage + 2 man. + 10 jx ctre Nec + 7 jx. Julien BOUHNIN, 2, villas du Bourg l'Evesque, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.07.81.

Ech. sur Megadrive jap. : Populous, Last Battle, Spiderman, Hurricane Jean-Luc JORDAN, Plein Soleil le Levant, 83310 Cogolin.

Ech. Nintendo + 6 jx ctre PC Engine + 1 jeu. Olivier MARTIN, 12, rue Louvois, 26000 Valence. Tél. : 75.82.28.54.

Ech. jx Nintendo : Kid Icarus, Wizards Warriors, Zelda 1 ctre autres K7 Nintendo. Timmy BETTACHE, 10, rue Maxime, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.24.59.00.

Ech. Megadrive + 2 man + 5 jx ss gar. ctre Amiga ou vds : 2 500 F à déb. Cyril DELVILLE, 79, rue Edmond-Rostand, 51100 Reims. Tél. : 26.36.59.15.

Ech. G. and G. ctre Aldynes ou Grandzork éch. 1941 ctre Grandzork ou 2 jx Nec. David LAYALLE, 4, rue Marcel-Pagnol, 84140 Montfavet. Tél. : 90.32.54.92.

Megadrive franç. + 5 jx ctre Super Famicom + 4 jx +

2 man. Ali IGUEDLANE, 3, av. René-Fonck, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.38.22.70.

Ech. Megadrive + 5 jx (F 22, Sonic, GP Monaco ctre SFC + 1 jeu + 2 man. Laurent ZATON, 107, rue de Bouchepon, 57890 Porcellette. Tél. : 87.82.28.30.

Castelvania Mega Man etc. ctre Bionic Commando, Duck Tales, Dr Mario, Gremlins 2. Michel LEBAUT, 17, rue Louis-Lenain. Tél. : 40.46.04.91.

Ech. Nes + 2 man + Nes Adv. + 5 jx + Robot. ctre 1 jeu et 1 man Neo-Geo. Louis PERNET, 23, av. des Perdrix, 94210 St-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.17.95.

Ech. jx K7 Nintendo (Duck Tales) ctre autre jeu (K7). Carole MEYER, 16, rue des Charmilles, 77000 Macon. Tél. : (16-1) 85.34.29.10 (ap. 17 h 30).

Ech. Gameboy + 3 jx (Simpsons, Fortress of Fear et Tetris) ctre Master System + jx. Jacques BOUSSONNIERE, 24, rue de la Crépelière, 85600 La Guyonnière. Tél. : 51.94.22.30.

Ech. jx MD (Wonderboy III et Decap-Attacks ctre Air Battle ou Elviento, etc.). Michaël LOPS, 6, rue Georges-Mélie, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.64.59.

Ech. jx sur Megadrive Sonic, Super Basket Ball, Quacks Hot, Ghoul's'n Ghost, Moowalker. Dahmane MAZOUZI, 3, rue Paul-Cézanne, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.89.15.52.

Vds éch. ou ach. jx Nintendo et Coregrafx. Laurent LO-SCHIAVO, 8, chemin de la Massebail, 31180 Saint-Génies Bellevue. Tél. : 61.74.07.62.

Ech. Fantasia, Out Run, Altered, Beast ou éch. Megadrive + jx (5) ctre PC Engine + jx. Jean-Guillem LEFEBVRE, 5, rue de Moreuil, 62740 Fouquières-les-Lens. Tél. : 21.75.64.25.

Ech. Gameboy + 6 jx (dble Dragon Mario Land etc.) ctre Gamegear + 1 ou 2 jx. Nicolas CORDIER, 2, rue Principale, 25620 Charbonnières-les-Sapins. Tél. : 81.59.25.48.

Ech. ou vds jx Megadrive : Fantasia, Sonic, Battle Squadron. Fabrice GOMEZ, 38, rue Emile-Zola, 54500 Vandoeuvre-les-Nancy. Tél. : 83.55.46.00.

Ech. jx Gameboy : SML, B.Bunny 1, Robocop 1, 2, Bill Ted ctre Simpsons, Sk. or Die 2, Punisher, Megaman 2. Olivier DAILLY, 6, allée des Flandres, Hameau des Logissons, 13770 Venelles. Tél. : 42.61.07.91.

Ech. sur Gamegear Ninja Gaiden ctre Out Run ou Wonderboy. Xavier DEMAREST, Villa Amoureux La Basse-Combe, 83570 Cotignac. Tél. : 94.04.73.81.

Ech. jx sur Gameboy, Paperboy ctre Duck Tales ou Super R.C. Pro, Amou., Simpsons. Olivier DAMITZIAN, 11, rue Maurice-Flandin, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.11.94 (de 18 h à 21 h).

Ech. Quackshot et Kings Bounty sur Megadrive ctre Fantasia ou Wonderboy 5. Erwan CUELHE, 17, rue Louis-Michel, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.57.86.

Ech. PC Engine + 4 jx (PC Kidd 2, Nicki Carson, Delvi Crash) ctre Megadrive + 4 jx. Julien ROMAN, 1, allée Carpeaux, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.70.37.

Ech. Master system II + 6 jx + 1 man. ctre Megadrive + 4 jx + 1 Pad. Sébastien HEBBEN, 744, chemin de la Cassine, 73200 Allevard. Tél. : 79.32.31.94.

Ech. jx Nec Devil Crash, Dead Moon, Power Eleven, Beach Colley, Cyber Core, Celgues. Stéphane MINY, 18, av. Quettier, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.09.11.65.

Ech. Megadrive jap. + 2 man + 6 jx ctre Super Famicom + 2 jx ou Neo-Geo + 1 man. Jean-François JOSNIN, 101 bis, rue du Lac, Passay, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.30.33.

Ech. Atarist + nbx jx + moni. SC 1425, TBE, ctre Megadrive + 9 hits + man. (franç.). Douglas CONNAN RAVAUX, 10, rue de la Villageoise, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.65.25.52.

Ech. jx Megadrive Sonic ctre Moon Walker. Sébastien MARQUIER, 32, rue Raspail, 31400 Toulouse. Tél. : 61.80.01.58.

Ech. jx MD (jap.) : Populous, Batman, Robokid, etc. ctre Joy Madden, Pat Riley, Ea Hockey, etc. François WAN, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.26.71.54 (av. 18 h sauf W.E.).

Ech. Nes + jx ctre GG + jx + Master Gear ou vds Nes + jx à 700 F. Arnaud JORDAN, 48, rte de carrières, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.50.72 (ap. 17 h).

Ech. sur MD Jap. Mickey, Strider, cher. Phantasy Star 3, Robocod (poss. Quackshot). Philippe LAUMAY, 20, av. d'Eybens, 38320 Poisat. Tél. : 76.25.45.20.

Ech. SMS + 4 jx + Nes + 29 jx ctre Neo-Geo + 3 ou 4 jx. Abdel HALLAQ, 34, rue de la Mare. Tél. : (16-1) 43.49.46.07.

Ech. GSX 4000, 2 jx ctre 2 jx Megadrive, ach. Devil Crash, Zero Wing Insector. Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.

Ech. Nes + 20 jx ctre PC Engine + Cd Rom + 3 jx ou ctre jx MD ou jx Gamegear. Robert MEYER, 59, fg de Belfort, 70400 Héroucourt. Tél. : 84.46.28.78.

Ech. Lynx 2 + B. Lightning + adapt. sect. ctre PC

Engine GT + 1 jeu. Gwenaël GARDET, La Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.73.31.

Ech. sur Nes Bionic Commando ctre Star Wars ou Chevalier du Zodiaque. Maxime FOLZAN, 204, allée des Bleuets, 62730 Marck. Tél. : 21.85.12.76.

Ech. K7 jx Nintendo grand choix ou vds : 200 F, faire offre. Françoise SCOTTO, Résidence Leimas-silla, 5, bd Camille-Flammarion, 13001 Marseille. Tél. : 91.84.61.99 (h.r.).

Kid Icarus ctre jx de Guerre. Yannick MORIN, 12, Grande-Rue, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.30.18.

Ech. ou vds jx Sega Fire et Forget 2. Px : 350 F ou ctre Out Run. Thomas BOYMOND, 66, rue Gustave-Eyglument, 13200 Arles.

Ech. 2 jx Megadrive (Quashot, Spider Man) ctre Mickey et After Berner II. Julien FABBRO, 17, rue de la Mare, 78320 La Verrière. Tél. : (16-



34, av. Montaigne. Tél. : (16-1) 47.20.95.20.  
Ech. dble Dragon II ctre Chevaliers du Zodiaque ou  
Zelda II ou World Cup ou Goal. Christopher MAU-  
RICE, Grueledaprejeants, 22100 Divan. Tél. :  
96.85.27.90.

Ech. 5 jx MD. Ach. Gameboy : 350 F ou éch. ctre 2  
jx MD. Ch. Super Volley Ball, etc. Benoît CHARRE-  
TOUR, 41, rue de Cornouaille, 29170 Fouesnant.  
Tél. : 98.56.59.84.

Ech. jx Megadrive Quackshot, Mickey, Sonic, Alt.  
Beast ctre El Viento, Aleste, Aero Blaste. Gérald  
VIVI, 1, rue de la Colline, 6760 Ethe (Belgique).  
Tél. : 063.57.15.28.

Nes + Pist. + 2 man. + 10 jx + Master System + 1 jeu  
ctre Neo-Geo + 2 man + 2 jx (sauf Cyberlip). Jé-  
rôme DURUISSEAU, 8, lot. Les Chirons, 16230  
Maine-de-Boixe. Tél. : 45.22.79.45 (ap. 18 h).

Ech. Gameboy + 3 hits (Dragon's Lair, Gremlins 2,  
Batman) val. : 1 140 F + Gamegear + 1 jeu, Salut !  
Johann GIRARD, 17, rue Laine-Laroché, 49000  
Angers. Tél. : 41.88.37.23.

Vds jx MD entre 200 et 250 F ou éch. 2 jx Master ou  
2 jx Gamegear, ou ach. jx. Jean-Christophe BRU-  
NEL, 4, place de l'Eglise, 78124 Mareil-sur-Maul-  
dre. Tél. : (16-1) 30.90.96.89.

Ech. Shinobi (neuf) ctre Mickey ou Moonwalker (sur  
Sega MS). Eddy GILLARD, 16, rue des Cormes,  
62130 Saint-Pol-sur-Ternoise. Tél. : 21.03.15.94.

Ech. jx Nes Mario 3, Tortues ou sur Gameboy Bal-  
lon Kid Mario Land Duck Tales, etc. Romuald THI-  
RIOT, 57, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : (16-  
1) 46.57.64.17.

Ech. Sega MS + 4 jx (dble Dragon, Operation Wolf)  
+ Pist. ctre Gameboy + 1 ou 2 jx. Peter KOCH, 17,  
rue Jean-Philippe, Rameau, 76000 Rouen. Tél. :  
35.61.27.56.

Ech. dble Dragon sur Nes ctre Megaman 1, 2, Tur-  
bo Racing, Capt. Skyhawk, Zelda 1. Dominique  
TRAN, 164, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. :  
(16-1) 42.67.71.28.

Ech. Megadrive + 5 jx ctre Super Nes + 2 jx ou Nes  
ctre PC Engine Salut. Patrick GODET, 45, av. d'Al-  
fortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-  
1) 48.52.17.21.

Ech. jx sur MD, vds CPC 464 + moni. coul. + clavier  
+ 10 jx : 450 F. Christophe MERI, 9, rue Esquirol,  
75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.91.98.

Ech. jx Nec PK 2, Tomna, FM Tennis ctre Shouse,  
J.Chan, F.Soccer, Bloody W., N.Spirit, Hit the Ice.  
Laurent REMBRY, rés. Albert 1, 2, rue du Gros  
Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.63.52.

Vds Nes + 9 jx + 2 man + Pin's : 2 000 F ou éch. ctre  
Core ou SFC av. ou ss jx. Stéphane WERNERT, 8,  
rue de l'Angle, 67370 Dingsheim. Tél. :  
88.56.22.39.

Ech. SFC + 4 jx (Arthur Quest + F-Zero) ctre Neo-  
Geo + 2 man. + 1 ou 2 jx. Jean-Christophe  
EVRARD, 14, allée ou Carlie, 31770 Colomiers.  
Tél. : 61.30.13.90.

Ech. S.Famicom + 2 jx Area 88 et Mario IV + 500 F  
ctre Neo-Geo même sans jx + 2 man. Christophe  
AVERY, 65, rue du Point du Jour, 92100 Bou-  
logne. Tél. : (16-1) 47.61.17.07.

Ech. sur Gameboy, Gargoyle's Quest ctre Dr Mario.  
Bertrand MEGNOT, 94, rue Curial, 75019 Paris.  
Tél. : (16-1) 40.37.01.27.

Ech. jx sur Megadrive, St of Rage, Dj. Boy, Alex Kid,  
etc. Pascal MARTY, 6, rue du Bourdicou, 81500  
Lavaur.

Ech. Gameboy + Tetris + Marioland + R-Type + Ma-  
lette ctre 2 jx Megadrive ou 700 F. Olivier SORIA-  
NO, 256, av. du Beaujolais, 69400 Gleizé. Tél. :  
74.62.16.22.

Ech. CD Pumping World ctre 1 jeu. Régis DECHO-  
SEAU, 10, impasse Paul-Valéry, 38150 Roussil-  
lon. Tél. : 74.29.78.31 (ap. 18 h).

Ech. jx Lynx (Slime World-Gauntlet) ctre Checke-  
red Flag-Stun Runner ou 150 F l'un. Brice PAR-  
TOUCHE, 22, chemin des Alguinards, 38700 Co-  
renc. Tél. : 76.90.52.51.

Ech. Atari 2600 + 1 jeu + 1 man. ctre Donald Duck.  
Alexandre LEDUC, 5, rue du Perrucher, 60290  
Jouy-sous-Thelle. Tél. : 44.84.48.04.

Vds sur MD Battle Squadron 200 F ou éch. ctre Out  
Run ou Devil Crash ou Ea Hockey. Anthony RO-  
ZIER, 24, Petit Chemin des Planches, 01600 Tre-  
voux. Tél. : 74.00.27.27.

Ech. MD, poss. Sonic, Mickey, ST Rider, Dick Tra-  
cy, F 22, Immortal, Ch. Lakers, Hockey, Road  
Rash. Stéphane MARTIN, 5, rue des Pétunias,  
56650 Lochrist. Tél. : 97.36.07.98.

Ech. 2 jx MD : Super Thunder, Blade et Thunder,  
Force II ctre Moonwalker et Merce avec not. Lau-  
rent PLOUCHARD, 2, 4, rue du Gaz, 62450 Ba-  
paume. Tél. : 21.07.08.25.

Ech. jx Nes ctre jx Nes. Laurent GRAS, 9, Mas du  
Plan, 38520 Bourg-d'Oisans. Tél. : 76.80.24.87.

Ech. jx Mega (poss. Basket, Quackshot) rech. Mad-  
den 92, SM GP, Dick Tracy, Phantasy Star 3. Ma-  
thieu MIEGEVILLE, 2, rue des Sources, 31520  
Ramonville-saint-Agne. Tél. : 61.73.40.87.

Sur MD Ech. Altered Beast ctre Golden Axe 2 ou  
Super Monaco GP. Laurent VILLETTE, Rés. Le  
Piaggia Toga, 20200 Bastia. Tél. : 95.32.17.96.

Ech. sur Megadrive, Starflight ctre Phantasy Star 3.  
Guillaume JACQ, 43, rue Kleber, 24000 Péri-  
gueux. Tél. : 53.07.15.90.

Ech. jx sur NES : Robot Warrior ctre Dble Dragon 2,  
Festers Quest ou autres jx. Christophe DETIL-

LEUX, 17 bis, rue du Bassin, Goussainville.  
Tél. : 39.88.17.76.

Ech. Thunderforce 3 (US) ctre Wings of Work (US)  
et/ou vds Mystic Def. : 250 F à déb. (dép. 78). Lau-  
rent CRUAU, 62, rue du Pré-en-Eau, 78120 Ram-  
bouillet. Tél. : (16-1) 30.41.80.27.

Ech. Sonic Alien STM, Strider Mickey, spiderman,  
Toejambeal, Gold. Axe, Batr. Mitcont. : Phat. Star  
II. Cédric NIVET, 10, square de la Poterne, 91300  
Nassy. Tél. : (16-1) 60.11.95.89.

Ech. Gaiars ctre Street Smart ou Heavy Nova.  
Pierre PORCELLI, 12, rue Charpentier, 69008  
Lyon. Tél. : 78.61.27.38.

Vds MD + 1 man. + 3 jx (Mickey, Alienstorm, Do-  
nald) : 1 650 F ou éch. ctre SFC + 1 jeu. Cédric LE-  
FLOCH, 8, rue Cours Toujours, 78570 Chante-  
loup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.66.15.

Ech. jeu NES Batman ctre B. Commando Boy and  
his Blod D. Tales, S. Quest, Robocop. Didier GA-  
RANCON, 13, bld des Eaux, 95240 Cormeilles-  
en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.78.31.30.

Italia 90 : éch. ctre John Madd Foot ou Decapattac  
ou vds 250 F. Clément GERMIER, 7, rue Louis-  
Aristide-Verdier, 77360 Valres. Tél. : (16-  
1) 60.08.10.91.

Ech. jx sur Megadrive (Sonic, Monaco GP, Heavy  
Unit, etc.), rech. Star Flight, Robocop, etc. Jérémy  
ADDA, 8, rue d'Oslo, 72000 Le Mans. Tél. :  
43.82.63.22.

Ech. Megadrive + 2 man. + 8 jx (Rolling T2, EA Hock-  
ey) ctre Neo-Geo + 2 jx. Xavier JEAN, 4, allée  
Paul-Eluard, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-  
1) 39.80.18.09.

Ech. Strider, Alex Kidd, Ghoul's n Ghost sur Mega-  
drive et éch. Power Eleven sur NEC. David MER-  
LE, 24, rue Emile-zola, 71450 Blanzay. Tél. :  
85.68.28.99.

Ech. jx Lynx, Gamegear et MSX 2/2 + TR. Ach. jx  
Gamegear ou Lynx. Fabrice AUTOUR, 44, rue  
Pierre-Brossolette, 91350 Grigny.

Stop affaire ! Ech. NEC PC Engine GT + Super-  
famicom + jx ctre Neo-Geo + 2 jx + 2 joys. Julien  
SANCHEZ, 77, bld de Montmorency, 75016 Pa-  
ris. Tél. : (16-1) 45.25.07.72.

Ach., éch., vds jx Superfamicom, Megadrive, NEC,  
NES et Gameboy. Cher. Speedball sur SMS. Frédé-  
ric MALGRAS, 27, rue des Clairs-Chênes,  
91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-  
1) 60.15.08.45.

Vds ou éch. Area 88 sur Famicom ctre Pilotwing ou  
Jerry Boy. Stéphane PETTINOTTI, 28, rue La  
Condamine, 75017 Paris. Tél. : (16-  
1) 42.93.57.12.

Ech. jx MD Streets of Rage ctre Lakers US Celtic et  
Sonic ctre Gutt Run ou Monaco. Miguel DOS SAN-

TOS, 5, av. Zephirin-Camelinat, 77176 Savigny-  
le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.84.33.

Ech. NES + 5 jx (Mario 3, Metroid, Gholsten Go-  
blins, Tiger Heli et Mario 1) ctre Linx ou Gamegear +  
jx. Laurent ASSOULINE, 74, rue Marcel-Guerre,  
82000 Montauban. Tél. : 63.66.13.03.

Ech. MD + 10 jx (Mickey, Streets, etc.) + 2 man. ctre  
SFC ou Neo-Geo ou vds : 2 500 F. Laurent VITU-  
RAT, 55, rue Hoche, 92240 Malakoff. Tél. : (16-  
1) 47.35.40.49.

Ech. ou vds nbx jx Megadrive (Golden Axe, Moon-  
walker, Ghost Buster, Shinobi, Last Battle). Emma-  
nuel LABROUE, 44, rue Pierre-Brossolette,  
78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.77.08.19.

Ech. Mickey sur 16 bits + jx de rôle ctre jx de rôle  
(Shining in the Darkness, etc.) ou hits. Vincent PA-  
DARE, 3, rue Eugène-Delacroix, 45100 Orléans  
La Source. Tél. : 38.63.74.96.

Ech., vds, hits : poss. : PC Kid 2, SSS, Dark Le-  
gend, Paranoïa ctre Parasol, Jackie, Bomber, etc.  
François SENGAT, 67 bis, av. de la Libération,  
26000 Valence. Tél. : 75.44.08.18.

Ech. Supergrafx + 10 jx + Pro1 + prise Hi-Fi ctre  
Neo-Geo + 3 jx + man. Marc BRYON, 12, av. Ch-  
de-Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-  
1) 39.73.59.04.

Ech. MD + 15 jx + joys ou G. B. + 10 jx ctre SFX + 6 jx  
ou Neo-Geo + 3 jx + joys. Grégory LEVAKIS, Im-  
passe Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.51.73.

Ech. nbx jx Megadrive jap. et franç. (Golden Axe 2,  
F22, E-Swat...). Erwan LEGOFF, 14, rue Gabriel-  
Péri, 91350. Tél. : (16-1) 69.06.30.67.

Back to the Futur II ctre Super Marios Bros II en Nin-  
tendo. Farouk FARES, 175, Les Pensées, Rome  
Saint-Charles, 51300 Vitry-le-François. Tél. :  
26.72.22.54 (ap. 17 h).

Ech. jx Megadrive : Quacks ctre Toe Jam, éch. So-  
nic, J. Pond, Populous, J. Madden, Supleague.  
François BES, 5, rue du Pont-Saint-Jean, 59380  
Bergues. Tél. : 28.68.75.40.

Ech. jx Megadrive : Batman, Marvel Land, Spider-  
man, etc., rech. Hockey, Merce, F22, etc. (poss.  
vte). Fernando MENDES, 10, rue Romain-Rol-  
land, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-  
1) 30.56.38.02.

Vds ou éch. megadrive 5 jx, 2 man., 1 adapt. :  
1 500 F ou éch. ctre Turdd GT. Julien REGNIER,  
Magasin Ingrid Lafforgue, Plagne Bellecôte,  
73210 Aime. Tél. : 79.09.20.60.

Ech., ach., vds jx Megadrive. Ach. Gameboy +  
jx Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18,  
89300 Joigny.

Ech. jx NEC (Jacky Chan, Super Volley...) et Game-  
boy (Tennis, Zoids, etc.). Axel VAN-ROBAYS, av.  
des Brullières, 84360 Merindol. Tél. :

90.72.84.38.  
Ech. NES + pist. + 3 jx (SMB1 + Duck Hunt + Dble  
Dragon II) ctre Sega MS + 2 jx ou Gamegear + 1 jeu.  
Jean-Guirc COADOU, 4, rue Saint-Léonard,  
14600 Honfleur. Tél. : 31.89.47.05.

Ech. 12 jx Megadrive (Out Rub, Shinobi 2, Aliens-  
torm) ctre Mega CD. Stéphane CONDEMIN, rue  
des Cannes, Joncy, 71460 Saint-Gengoux-le-  
National. Tél. : 85.96.21.29.

Vds ou éch. Gynoug, Alterest Beast, Sonic, Fanta-  
sy, Star 2, ctre d'autres jx. Olivier MARENGO, 17,  
rue André-Chamson, 13003 Marseille. Tél. :  
91.08.59.71.

Ech., vds, ach. cart. pour Megadrive (cher. Quack-  
shot, Hockey etc.). Laurent TANGUY, 3, rue Com-  
pans, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.64.06.

Ech. jx Megadrive : éch. Quackshot ctre Phantasy  
Star 3, Rolling, Thunder 2 ou Shiningdark. Yohann  
BOUTIN, 1, rue Pierre-et-Marie-Curie, 79200 Tal-  
lud-le-Bois Vert. Tél. : 49.64.59.05.

Ech. ou vds jx SMS. Px : de 150 à 200 F. Ludovic  
MARDON, 3, rue du Belly, 91800 Boussy-Saint-  
Antoine. Tél. : (16-1) 69.00.20.07.

Ech. Gamegear + 6 jx ctre NEC Turbo GT sans jeu.  
Ech. ou vds jx sur Gamegear (Golf, Factory Pa-  
nic,...). Sébastien FREY, 21A, rue du Général-de-  
Gaulle, 67120 Molsheim. Tél. : 88.38.27.92.

Ech. Sonic ou altered Beast ctre Street of Rage ou  
Super Monaco GP sur MD franç. Vincent BRUN-  
ROSSO, lot. Gavanères, 2, rue de l'Angélus,  
38120 Saint-Egreve. Tél. : 76.75.65.34.

Ech. Lynx + 5 jx (au choix) ctre Gamegear + 1 ou 2 jx  
ou vds Lynx + 5 jx : 1 000 F. Cédric REQUIER, La  
Voulperle, Sergeac, 24290 Montignac. Tél. :  
53.50.75.10.

MD + 20 jx + Arcade Stik + 2 joy + jx 8 bits + adapt.  
ctre Neo + 2 ou 3 jx + 1 ou 2 man. José HALIMI, 17,  
rue Pasteur, 93500 Pantin. Tél. : (16-  
1) 48.44.12.73.

Ech. ou ach. jx MD ts genres. Jean-François SPIR,  
5, rue de Champagne, 67100 Strasbourg. Tél. :  
88.24.00.65.

Ech. jx sur NES : Zelda 1 et 2, Tennis, Wrestle Ma-  
nia, Match Rider, Rech. Mario 2 et 3. Véronique  
BOUGEAULT, résidence Les Centurions, bât.  
Flavius, av. de Lattre de Tassigny, 83600 Fréjus.  
Tél. : 94.51.53.35.

Vds ou éch. jx Gameboy (Tennis, Flip, B. Fighter, K.  
Fu Master, Castelvania...), seul. en Lorraine. Ma-  
thieu BAGARD, 10, rue du 8-Mai, 54520 Laxou.  
Tél. : 83.40.41.04.

Ech. NEC Turbo ctre Mega + jx ou SFC + jx (donne 5  
jx avec GT R-Type...). David PEUCHOT, 7, rue du  
Port, Le Cabestan, 29660 Carantec. Tél. :  
98.67.08.92.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impi- toyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins profes- sionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

### RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM : \_\_\_\_\_

PRÉNOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

TÉL. : \_\_\_\_\_

### Consoles + n° 9

### MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Gameboy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers



\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement seront éliminées.



Ech. Gameboy + 6 jx (Tortues, World Cup...) ctre Gamegear + 2 ou 3 jx. **Olivier RENNO**, 12, av. Salvador-Allende, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.90.00.

Ech. sur Megadrive jap. : Last Battle + Spiderman ou + Hurrican ctre EA Hockey. **Jean-Luc JORDAN**, Plein Soleil Le Levant, R17, 83310 Cogolin.

Ech. Megadrive + 2 man. + 15 jx (sept. 91), Sonic, Street Rage ctre Neo-Geo + 2 jx. **Christophe CAFIER**, 112, av. Aristide-Briand, 94430 Chennévères. Tél. : (16-1) 45.93.03.29.

Ech. sur Megadrive : Darius 2 (J.) ctre James Pond. **Clément LE BERRE**, quartier Mouton, 26800 Etoile. Tél. : 75.60.64.23.

Ech., vds cart. pour Megadrive. **Laurent TANGUY**, 3, rue Compans, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.64.06.

Ech. 14 jx sur Lynx. **Olivier BERARD**, 20, rue Paul-Gojon, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.38.33.

Ech. Gameboy + batterie + 6 jx ctre Gamegear + 2 jx (ou Lynx + 2 jx + adapt. sect.), urgent. **David BERNARDI**, 2, îlot Clavierie, 65270 Saint-Pé-de-Bigorre. Tél. : 62.41.83.99.

Géant ! Ass. de joueurs gère vos éch. sur micros et consoles. Ech., renseign., doc. gratuit. **Fun Club**, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.

Ech. ou vds jx Megadrive : Golden Axe II, Ghouls'n Ghost, Shang on, The Immortal, etc. **Hervé BURGUIERE**, 1581, rte de Mende, La Radieuse, appt 661, 34090 Montpellier. Tél. : 67.52.25.30.

Ech. altered Beast ctre Out Run ou Hard' Drivin ou Super Monaco GP sur Megadrive. **François GUEGAN**, Le Mesnil, 35520 Melesse. Tél. : 99.66.17.76.

Ech. jx Megadrive Gynoug ctre Gaiars, Super Monaco GP et World Cup, Soccer ctre EA Hoey. **Sylvain GRANGEARD**, 6, rte de Bestru, 88490 Provençères-sur-Fave. Tél. : 29.51.10.43.

Ech. Tunder Force 3 ctre Sonic ou autre. **Paul BRACHET**, 51 biss, rue de la République, 77120 Monthyon. Tél. : (16-1) 64.36.22.52.

Ech. K7 MD : Budokan ctre Out Run, Wonderboy 3, Volley Ball, etc. **Meddie DANCOINE**, 14, allée Germaine-Dulac, 80090 Amlens. Tél. : 22.53.93.26.

Ech. GT Turbo + 3 à 5 jx ctre CD-ROM + Coregrafx + 2 jx ou vds : 3 500 F. **Georges NADASI**, 88, rue Remont, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.81.65.

Ech. : spiderman ctre EA Hockey, Out Run, Sonic ctre Populous, Hang on ctre Wonderboy 3. **Eric PECON**, place de la République, 19130 Objat. Tél. : 55.25.02.33.

Ech. NES + 4 jx (Batman, TMHT, Megaman 2, Simon Quest) + man. ctre MD + 2 jx ou vds : 1 300 F. **Raphaël LESTIENNE**, 9, chemin de l'Enseigne, 31840 Aussonne. Tél. : 61.85.17.53.

Ech. jx Megadrive (Street Rage, Wrestle War, Golden Axe 2,...) ctre Mickey, Marvel LD. **Maxime TISSERAND**, Lycée George-Sand, rte de Corbeil, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.52.02.83.

Ech. GX 4000 + 2 jx ctre jx Megadrive. Ach. Insector, Zero Wing, Devils Crash. **Sylvain BELLANCOURT**, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.

Urgent ! Ech. Coregrafx + 4 K7 (PC Kid 1) ctre PC Turbo GT + 1 ou 2 jx. **Mehdy PEREZ**, 1407, route du Polygone, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.18.34.

Megadrive + jx, super px ou éch. (+ 7 hits) ctre SFX ou Supergrafx Gameboy : 300 F. **Bruno EYHERAMENDY**, 151, rue Léon-Maurice, Normann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.37.58.48.

Ech. MD + 2 jx (Sonic + World Cup 91) TBE (nov. 91) (bte et not.) ctre SFC. **Philippe CHECINSKI**, 13, rue de Téhéran, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.63.50.18 (ap. 17 h).

Ech. Gamegear + adap. Master Gear + 11 jx ctre SFC ou Neo-Geo + jx ou vds : 1 800 F. **Benjamin JACQUOT**. Tél. : 60.19.22.35.

Ech. Street of Rage + Moonwalker ctre Undeathline ou vds les 2 : 500 F à déb. **Eric FONTAINE**, 55, rue Saint-Savournin, 13005 Marseille. Tél. : 91.47.18.82.

Ech., vds jx sur Superfamicom. Cher. pers. ayant joy XE1. Vds NES + 7 jx + rob. + pist. : 1 200 F. **Guillaume LUSZACK**, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.

Ech. ou vds sur MD : Mickey, Gynoug, PS3, Strider, G & G, Jewel Master : 250-300 F, MD jap. : 700 F. **Philippe LEMAIRE**, 10, bid Joffre, 38000 Grenoble. Tél. : 76.50.39.45.

Ech. Gameboy ctre Lakers VS Celtics + 2 jx Gameboy (Mario, Tetris) ctre Gatch. **Laurent PERRIN**, 2, rue des Quinconces, 91230 Montgeron.

Vds Sega MS + 5 jx à 450 F ou éch. ctre Gamegear + 1 jeu. **Dalibor STANOJEVIC**, 7, rue Maurice-Borreau, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.45.69.74.

Ech. jx NEC. Poss. : PC Kid 2, SS Soldier, Devil Crash, Shinobi, etc. **Christophe DECOCK**, 20 bis, allée des Grives, 33470 Gujan-Mestras. Tél. : 56.66.89.78.

Vds, ach. jx MD : Donald, Merces, Marvel, SS Word, Spid, Alien, NHL Hokey, rech. Superfamicom, Neo. **Francis DELTOMBE**, 21, A.-de-Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.

Cool ! Ech. Gameboy + 5 jx (Mario, Dble Dragon, Tetris, Golf, Castelvania). Vds PC Engine. **Alexis BARTHELEMY**, 300, rue de la Vieille-Cour, 44521 Oudon. Tél. : 40.83.62.88.

Ech. Sega 8 bits + 3 jx ctre MD ou ctre SFC 2MN sans jx ! Urgent ! **Renaud JOANNES-BOYAU**, 9, rue des Morilles, 33170 Gradignan. Tél. : 56.75.37.21.

Ech. Paperboy ctre Super Mario 3 sur NES. **Jonathan DONVAL**, 22, av. du Docteur-Picaud, 06400 Cannes.

Ech. sur SMS Pro Wreslinc ctre autre jeu. **Anthony GAILLARD**, 15, rue Azay-le-Rideau, 17180 Périgny. Tél. : 46.44.12.90.

Ech. sur Megadrive franç. Moonwalker et Last Battle (ken). **Francky VAGNATI**, 82, bid Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.71.07.

Ech. nbx jx NES : Gremlins II, Batman, Megaman II, SMB II... Env. liste. **Nguyen Thien Lee SESANNE**, 5, av. Théophile-Delorme, 84130 Le Pontet.

Ech. TBE Wizards R. Warriors, Dble Dragon 2, Wrestlemania ctre Gremlins 2, Robocop. **Franck MAGNE**, 11, rue Gustave-Barra, 59430 Saint-Pol-sur-Mer. Tél. : 28.61.37.09.

Stop éch. Quackshot ctre James Pond 2 ou Undeathline ou Mickey sur Megad. **Régis HERITIER**, 164, av. Maurice-Faure, 26000 Valence. Tél. : 75.44.30.89 (H.R.).

Ech. A500 + man. + jx : strider, Batman, Ninja War, etc. ctre Sega 16 fr. + jx. **Grégory GRANGER**, 22, rue Larrey, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.07.15.

Ech. Superfamicom + 8 jx (Joe et Mac, etc.) + 2 man. + câble périt. + alim. ctre Neo-Geo + 3 jx. **Frédéric COSTA**, 124, bid Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.76.92.

Ech. jx Gameboy : Gremlins 2 ctre The Simpsons, Escape, Fromcamp Dedy. **Mathieu NAERT**, 47, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.42.24.

Ech. Final Match Tennis ctre Formation Soccer. Vds Control Stick Sega. **Sylvain GAUDY**, 2, chemin de Mouchy, 60370 Hermes. Tél. : 44.07.67.96.

Ech. Moonwalker ctre n'importe quel autre jeu (à part Altered Beast). **Garry RICHARD**, 33, rue des Colombes, Courrières. Tél. : 21.75.32.96.

Ech. Super Formation Soccer ou Joe et Mac ctre Super Tennis. Urgent. **Laurent GUIRAL**, 2, rue Berlioz, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 40.67.18.40.

Ech. sur Megadrive Sword of Vermillion ctre Centurion que dans l'Oise. **Hervé DEGAUCHY**, 155, rue du 8-Mai-1945, 60290 Laigneville. Tél. : 44.71.08.81.

Ech. jx Coregrafx ou vds de préf. rég. nantaise. **Aurélien BOUDAULT**, 8, bid Jean-XXIII, 44100 Nantes. Tél. : 40.76.71.89.

Ech. A500 + ext. + jx + livres + souris opt. + nbx orig. ctre Megadrive + jx + man. **Stéphane BEZIER**, 6, av. des Ponceaux, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.98.52.

Ech. sur GX400 : No exit ctre jx de plate-forme ou ctre autre jx. **Florent GUILLOU**, 2, place La Fontaine, 45300 Pithiviers. Tél. : 38.30.43.49.

Ech. sur Megadrive Sonic, Golden Axe, Merces, Batman ctre Centurion, etc. **Fabien GIL**, 12, rue de la Salanque, 66370 Pezulla-la-Rivière. Tél. : 68.92.04.07.

Ech. Goonies 2 sur NES ctre Megaman, Boulder Dash, Turtles, solomon's Keys ou autres jx. **Bertrand BARRAT**, 2, rue du Cagire, 31260 Salles-du-Salat. Tél. : 61.90.54.95.

Ech., vds, ach. jx Megadrive. Poss. nvtés. Vds sur NES, pist. + 1 jeu : 150 F. **Xavier BLANCHARD**, 35, rue Faidherbe, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.53.79.

Ech. ou vds K7 Nintendo, Zelda 2, Gauntlet, Buble Bobble ctre Zelda 1. **Fabrice LEBRUN**, 10, rue du Château Travecy, 02800 La Fere. Tél. : 60.77.86.33.

Ech. NEC + CD ROM + Spriggan + Hellfire + système Card version 2 ctre Superfamicom + 1 jeu. **Kendy TY**, 35, rue Vilneronde, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.11.39.21.

Ech. sur Megadrive Golden Axe, T II, Budokan ctre autres jx. **Romain CARCAUZION**, 153, rue Jules-Ferry, 16000 angoulême. Tél. : 45.92.91.26.

Ech. Theimortal sur Megadrive ctre Phantasy Star II ou III. Cher. monit. **Vincent PADARE**, 3, rue Eugène-Delacroix, 45100 Orléans La Source. Tél. : 38.63.74.96.

Ech. ou vds sur Megadrive (fr.) Oustle of Illusion (340 F) ctre Marvel Land ou Thunder Force 3. **David CHAUMEILLE**, Ailloncourt, 68, rue des Faisans, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.94.73.30.

Ech. ou vds jx Gameboy : Dragon's Lair, Robocop, Paperboy, Bugs Bunny, bye. **Grégoire PHULPIN**, 14, av. des Etoiles, 33115 Pyla-sur-Mer. Tél. : 56.83.30.84.

Ech. sur MD : Shinobi, Fan. Mickey, Strider, Basket, Dick T. ctre S. Off Rage, S. Smart, Donald D., urgent. **Patrick CLOCHER**, 7, av. J.-B.-Garnier, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.60.66.07.

Ech., vds jx Megadrive (Populous, Base Ball, Decap Attak, Ghouls'n Ghost, Gynoug) + jx Master System (100 à 200 F). **Sébastien BUMR**, 44, rue Carles-Vernet, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.63.87.

Ech. sur Megadrive : Shadow of the Beast ctre Fantasia ou Golden Axe 2. **Olivier LOUSSOUARN**, 18, rue Guy-Mocquet, 29720 Plonéour Lanvern. Tél. : 98.87.66.67.

Vds NES 7 jx + 2 man. TBE + livres : 1 000 F ou éch. ctre Superfamicom + Super Mario 4. **Adrian GANDOUR**, 2, rue Franck-Delmas, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.27.72.

## CLUBS

Des éch. gratuits ! oui c'est possible (association de joueurs). **FUN CLUB**, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory.

Ch. Club Nintendo, Sega sur le havre ou tous joueurs pour créer Club. **Sébastien JET**, 25, rue Gustave-Brindeau, 76600 Le Havre. Tél. : 35.26.35.77.

Nouveau ! ds ta région Sega-Poitou-Charente un Club Sympa. **Ludovic BRINGER**, 7, rue du Petit-Bois, 86360 Chasseneuil-du-Poitou. Tél. : 49.52.79.40 (17 h 30 à 18 h).

Ech. jx : Adhérez au Nec Giga Club, px faible, journal. **Nec Giga Club**, Le Petit Bois, 38150 Sonnay. Tél. : 74.84.09.10.

Megadrive, Nes ! le Club des Vidéo Maniacs, Trucs, Code, éch. Env. Photo. **Olivier MACHOT**, 68, chemin des Belledonnes, 73100 Tresserve.

Club Gameboy, gratuit. **Eric MORINO**, 12, rue Barsotti, 13003 Marseille.

Club Méga, éch., vite, ach. jx Megadrive. **Thierry VATIN**, 1 bis, allée du Beau Manoir, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.08.55.

Des jx facilement ach. vite éch. pour Megadrive. **Olivier GARAYOL**, Pomarède, 81660 Pont-de-L'Arm. Tél. : 63.61.04.46.

Fous de Gameboy cette annonce s'adresse à vous ! Env. vos coordonnées. **Maxime MARSAL**, 13, rue Vert Pré, 12510 Oieamps. Tél. : 65.68.36.75.

Club Megadrive (location, éch.) ach. Adapt., 8 bits, 16 bits. **Christophe POLIGNE**, Couvé Plouer/Rance, 22490 Pleslin.

Club Megadrive loue jx : 20 F par semaine ou 50 F par mois, ach. jx à moins de 150 F. **Benoît BRIENNE**, 112, bd Axelmanns, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.51.04.02.

Loue jx : 50 F la semaine, 175 F le mois : Budokan GP, Monaco, Wonderboy 3, Fantasia, EA Hockey. **Denis BOUAN**, 4, rue Georges-Ritz, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.58.40.

Cher. contact sur Neo-Geo dans la région de Montpellier, Nîmes. **Damien FALIPH**, Le Phébia, n° 14, av. Samuel Bassaget, 34280 Carnon. Tél. : 67.50.64.20.

T'as une Megadrive, une Super Famicom ? alors adhère au Club Enjoy, 16 bits. Env. 4 F tbre. **Boris URBAS**, 55, rue Jean-Boge, 70170 Port-sur-Saône. Tél. : 84.91.50.08.

Vous voulez avoir des jx. Club d'échange gratuit. **Loïc FUSINATO**, La Trinité, 73110 par La Rochette. Tél. : 79.25.75.70 (ap. 17 h).

Superclub Gameboy ! vous voulez m'aider à le créer ? Contactez-moi. **Mathieu BENGUETTAT**, 4, av. Desambrois, 06000 Nice. Tél. : 93.13.81.45.

Super Famicom Magazine vient de paraître avec de supers tests, joignez 3 tbres. **Jean-Philippe BIER**, 30, rue Gabriel-Péri, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.06.03.

Si tu as une Nec, Megadrive, Super Famicom, inscris-toi au Club Consoles Star. **Frédéric KUBIAK**, 12, rue des Roses, 62119 Dourges. Tél. : 21.20.20.98.

Désire créer Club Gamegear, contacte-moi. **Benoît LHOUE**, 6, rue René-Levasseur, BP. 130, 77649 Chelles Cedex.

Sega Bretagne vient de se créer nous cherchons des adhérents très sérieux, sympas. **Olivier ROZEC**, 44, rue Commandant Groix, 29200 Brest. Tél. : 98.03.54.69.

Vous avez une Megadrive, vous voulez des jx facilement inscrivez-vous au Club Mega. **Thierry VATIN**, 1 bis, allée du Beau Manoir, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.08.55.

Club Megadrive, vds, loue, éch, adhérez et regardez catalogue + nbx trucs, astuces, infos, etc. **Benjamin MARESCAL**, 14, av. du Maréchal Foch, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél. : 56.87.04.57.

Cher. contact sur Neo-Geo dans le Nord. **Frédéric DARDENNE**, D23, Résidence Jennepin, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.39.81.

## CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.  
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.  
**Abonnements** : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

## RÉDACTION

**Rédacteur en chef**  
Jean-Michel Blottière (2184)

**Rédacteur en chef adjoint**  
Robert Barbe (2143)

**Directeur artistique**  
Jean-Pierre Aldebert (2170)

**Secrétaire de rédaction**  
Isabelle Moatti (2267)

**Maquette**  
Christine Gourdal (2191), Marie-José Esteve (2188), Bernard Gortais.

**Photographe**  
Eric Ramarosan (2192)

**Secrétariat**  
Juliette van Paaschen (2196)

## Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Elisabeth Esteve, Jacques Harboun, Jean-Loup Jovanovic, Marc Menier, Jean-Loup Bouteau, Philippe Tilikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Loulou, Navarro, Spirit, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt, Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Rosanne, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves, Fred.

## MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

## ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15  
Tél. : (1) 46 62 20 00

**Directeur de la publicité**  
Antoine Tomas (2204)

**Chefs de publicité**  
Sylvie Houeix (2201)  
Claudine Lefebvre (2202)

**Ventes**  
Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.  
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

**Service abonnements**  
**Tél. : (1) 64.38.01.25.**  
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).  
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

**Promotion**  
Marcella Briza (2161)

**Directeur Administratif et Financier**  
Margaret Figueiredo (2499)

**Fabrication**  
Jean-Jack Vallet (2166)

## Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.  
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur  
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

**Président-Directeur Général :**  
Francis Morel

**Directeur délégué :**  
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles + / Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.  
Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

**Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger**  
**Dépôt légal : 2° trimestre 1992**  
**Photocomposition, montage : Mismac, Digitec.**  
**Photogravure : Proprint.**  
**Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.**  
**Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.**

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.



# NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

**DIFFICULTE :** le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

**NOMBRE DE VIES :** il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

**OPTIONS CONTINUES :** les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

**NIVEAUX DE DIFFICULTE :** si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

**CONTROLE :** est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

**PRESENTATION :** il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

**GRAPHISME :** les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

**ANIMATION :** Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

**BANDE-SON :** cela comprend à la fois la musique et les bruits. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

**JOUABILITE :** les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

**DUREE DE VIE :** combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

**INTERET :** tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

**NOMBRE DE JOUEURS :** ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



## PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

# TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

# NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Mega Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

## MENTIONS SPECIALES

**HIT**  
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



**CLASSIC**  
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

## FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



PC ENGINE



SUPERGRAFX



PC ENGINE GT



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



NINTENDO



FAMICOM



GAME BOY



LYNX



NEO GEO



*C'est pas génial ça ?  
Un serveur minitel pour notre  
journal préféré, rejoins-nous!*



**新しいアイテムも出現、  
落ちたら死ぬトラップも**

*traduction: même les Japonais  
n'ont pas l'équivalent  
de 3615 TCPLUS!*



# 3615 TCPLUS

**ATTENTION:** 3615 TCPLUS est le seul code  
correspondant à votre revue CONSOLES+

*\*DIA c'est une rubrique où l'on peut  
se retrouver en direct 24h/24h.*

*Si tu as une question à me poser,  
laisse un message en rubrique \*RED.  
Je me ferai un plaisir d'y répondre.*





# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

## De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun - The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

**KONAMI**  
La passion des jeux

**PALCOM**  
SOFTWARE



Exclusivement pour  
Console Nintendo (NES)

